N.114 Dicembre CD-ROM Lire 14.900

TOMB RAIDER 3
Lara senza veli...

THE GAMES machine

TGM IN TV!

FIFA, NBA e NHL '99
Tris d'assi per l'EA Sports

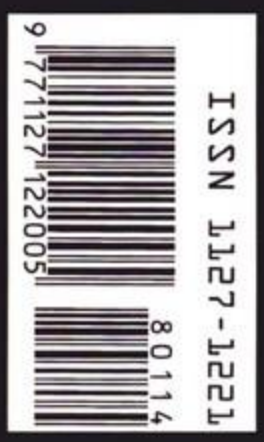
CARMAGEDDON 2
Riprende la carneficina sulle strade

GANGSTERS
Quando il Boss siete voi!

CAESAR III
Il glorioso ritorno all'Impero

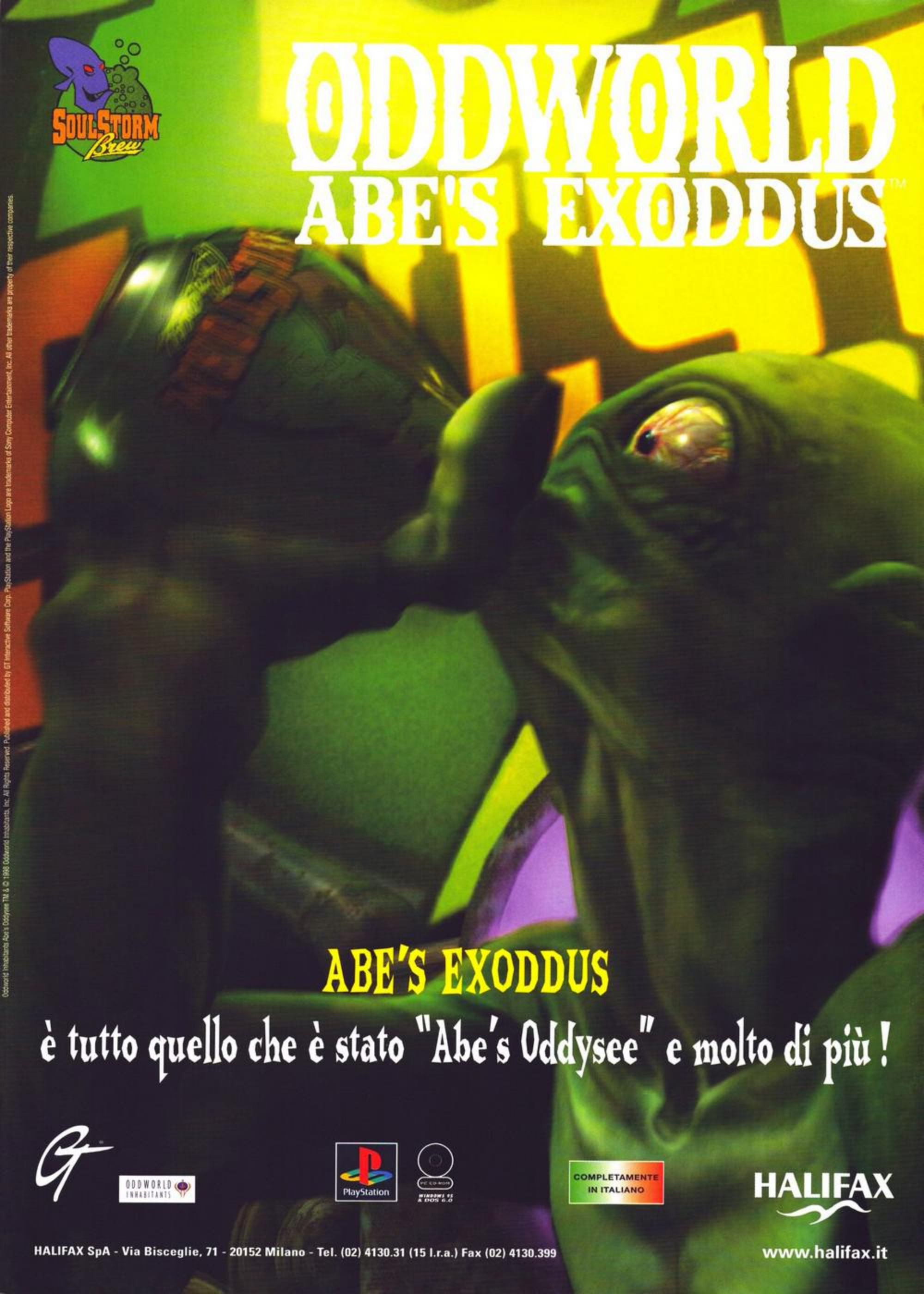
SETTLERS 3
Tornano i coloni della BLUEBYTE

SOLUZIONI:
COMMANDOS (II° Parte)
IL RETAGGIO DEL TEMPO



GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

TOTAL AIR WAR • ODT • LINKS LS 99 • DETHKARTZ • BARRAGE • GRAND TOURING
SPEED BUSTERS • COMBAT FLIGHT SIMULATOR • LIVE WIRED • LODE RUNNER 2
THE WAR OF THE WORLDS • NEWMAN HAAS • SPECIAL OPERATIONS • TRESPASSER



Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee TM & © 1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

Nintendo · Apple · Commodore · 3DO · SONY · Microsoft · NEO·GEO · SEGA · ATARI · IBM

ti aspettiamo per gli acquisti di natale!

QUEEN SHOP

c o m p u t e r

software & games

w w w . q u e e n c o m p u t e r . i t

...la nuova frontiera multimediale.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Varcate la frontiera.

venite a trovarci e conoscerete nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

BAESSO GRAFICA

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

EXTREME TRIAL MOTOCROSS

SPERIMENTA IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UN GRAN PREMIO DI MOTOCROSS.

Realizzato in stretta collaborazione con Alessandro Puzar - 2 volte campione del Mondo -, Moto TM - fornitore leader di moto del Mondiale - e la Scuderia Castellari.

- 3 CILINDRATE (125, 250 E 500) CON CUI COMPETERE SUI 12 CIRCUITI DEL CAMPIONATO
- MOTO DI DIVERSE CARATTERISTICHE E MARCHE
- COMPORTAMENTO REALISTICO DEL MEZZO IN BASE AL TIPO DI TERRENO, ALLA MORFOLOGIA DEL CIRCUITO, ALLE CONDIZIONI METEO, AI DANNI OCCORSI IN GARA
- SUPPORTO FORCE-FEEDBACK

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

ALEX PUZAR FOTOGRAFATO DA ENRICO BORGHI. TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — ciccio@infosfera.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Designer
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
Fax (02) 215 56 62

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

SOTTO IL SEGNO DI LARA

Con una certa sorpresa, mi rendo or ora conto di come sia la prima volta che dedichiamo l'intera copertina alla signorina Croft, nonostante TGM ne abbia sempre decantato a pieni polmoni le gesta e il sottoscritto sia stato uno dei primissimi addetti ai lavori a riconoscere all'allora sconosciuta archeologa poligonale di casa Core Design un carisma che già traspariva da quell'unica stanza con macigno nel mezzo e lupi a circondario, ma che non troppo clamore destò alla sua prima apparizione all'Olympia Hilton di un ECTS di ormai quattro anni addietro... [frase lunga e piuttosto snervante da leggere, ma comunque compiuta nel senso]

Rimandando a quanto scritto dal Simonetti in sede di recensione ogni ulteriore considerazione sulla bontà o meno del prodotto (vi consiglio fra l'altro di leggervelo tutto l'articolo, perché è un vero capolavoro...), resta forse da spendere qualche parola sul fenomeno Lara in sé.

Aver avuto l'occasione di poter seguire e vivere un fenomeno fin dalla sua nascita, con un coinvolgimento che è andato adeguandosi alle circostanze e prerogative del momento, credo possa attribuire a qualsiasi appassionato videogiocatore quasi trentenne un senso di paternalismo nei confronti di quello che per tanti anni è stato prima un indimenticabile passatempo e poi una professione vera e propria. Come ebbi modo di scrivere qualche anno addietro, è ancora difficile avere un'esatta percezione di cosa o come saranno i videogiochi del terzo millennio, ma di sicuro saranno "loro" una delle attività ricreative principi delle nuove generazioni. Nell'ambito di questo continuo e accelerato processo evolutivo che seguiamo con mensile attenzione, mi sento di isolare tre fenomeni in grado di caratterizzare in sé l'essenza di questi anni: il primo non può che essere Bill Gates, capace di portare i suoi PC e Internet nelle case di tutto il mondo, e di farlo con una macchina per mille versi assolutamente inadeguata alla cosa, poi la Sony, che con il Playstation ha saputo sfondare ogni barriera di penetrazione che i videogiochi avessero mai avuto in precedenza e quindi la nostra Lara, prima vera eroina virtuale della storia dell'umanità e portavoce ufficiale di un mondo, il nostro, destinato a fondersi sempre più nel quotidiano di quanto noi tutti avremmo mai potuto immaginare...

Sotto quindi con le canoniche, brevi considerazioni sul come sempre "massiccio" numero natalizio, dove a farla da padrone sono sicuramente le recensioni: una prima citazione di diritto per i soliti, inarrivabili capolavori EA Sports, che faranno senza dubbio la felicità di tutti i videosportivi del paese (Svanoni in testa); Carmageddon 2 non ha ancora innescato un polverone degno del suo illustre predecessore (ma siamo ancora in tempo - noi, nel frattempo, l'abbiamo recensito), mentre Caesar III conferma l'attuale stato di grazia della Cendant Software che, dopo Grand Prix Legends e Half Life, infila il terzo clamoroso successo consecutivo in tre generi completamente diversi; tutto sommato pienamente promosso il numero 3 della serie di Settlers, mentre Gangsters riesce nell'incredibile impresa di portare un po' di aria nuova in un genere ormai trito e ritrito - non era facile...

Ok, quello che dovevo dire ve l'ho detto. Anche se al momento di scrivere queste parole non siamo ancora entrati in pieno clima natalizio (freddo a parte, davvero terribile), gli auguri o ve li faccio adesso oppure finiscono al '99, quindi...

Buon Natale a tutti quanti, da parte mia e dell'intera redazione,

Max Reynaud

CI VEDIAMO IN TELEVISIONE?

Dal mese di novembre The Games Machine ha iniziato una collaborazione con Elleti & Company, di TMC e TMC2, che la vedrà protagonista nella prossima stagione sul noto network televisivo.

Si tratta di uno spazio settimanale all'interno della trasmissione 'Lion Network', diretta evoluzione del 'Lion Trophy Show' che nelle passate stagioni ha riscosso un successo crescente di pubblico, fino ad arrivare ai 700.000 spettatori al giorno della scorsa edizione. In questo spazio Xenia Edizioni gestirà direttamente servizi, interviste, reportage, recensioni e quant'altro possa avere attinenza con l'intrattenimento elettronico e il mondo della tecnologia informatica. Guardatela, telefonate in trasmissione, mandate delle e-mail in diretta, dei fax o piccioni viaggiatori per far sentire quanto sia caldo e competente il popolo di TGM.

Non perdete quindi l'appuntamento (ogni giorno alle 20:00) con una trasmissione giovane, fresca, divertente, interessante e ricchissima di giochi e premi.

Duspis

PICCOLO SPAZIO... PUBBLICITÀ

Titolo molto chiaro onde evitare ogni possibile malinteso interpretativo. Sfrutto questo spazio gentilmente concessomi dall'editore per segnalarvi l'uscita di un CD-ROM prodotto dal sottoscritto, che troverete in tutte le edicole a partire dall'inizio del mese di dicembre. Non si tratta di un gioco, anche se include un simpatico test di Zener per scoprire le vostre capacità extrasensoriali, ma di un'opera multimediale dedicata agli UFO, ai fenomeni paranormali e all'occulto in generale. Graficamente molto curato e contenutisticamente valido, il CD si chiama FBI X Secrets e costerà 19.900. Se siete amanti del filone X-Files potrebbe senz'altro interessarvi...

Max

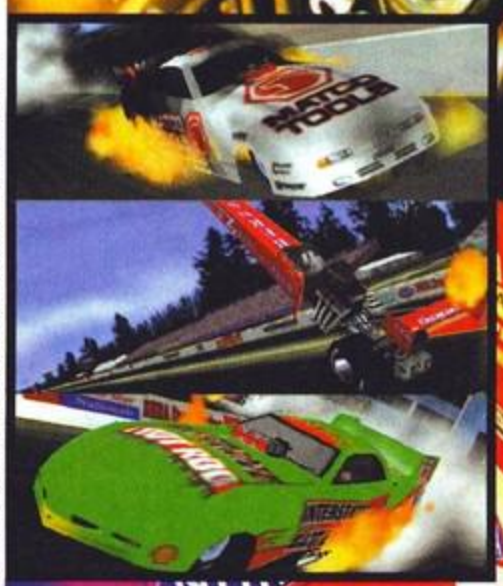
Pilota un vero missile da 6.000 cavalli
Una mossa sbagliata e potrebbe esplodere...

NHRA Drag Racing

Gareggia con gli assi della NHRA, come il sette volte campione del mondo Funny Car John Force, Joe Amato o Kenny Bernstein.

Accetta la sfida sui 19 tracciati NHRA di giorno e di notte!

Valuta le tue prestazioni, per la prima volta in assoluto sfruttando la visuale del pilota, grazie alla telecamera interna e al replay istantaneo.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

Mind Magic

Developed by: Dantrum

NHRA PROPERTIES OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

INDICE

INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	20
PREVIEW	37
REVIEW	81
TGM HARDWARE	205
REPLAY	211
AMIGA NEWS	216
TALENT SCOUT	220
TIPS	222
CMANIA CORNER	212
BOVABYTE	242
MUSIC MACHINE	246
TGM MOVIE	248
TECNOTGM	252
TGM MAIL	255

PC

AGE OF EMPIRE - EXP.	201
BARRAGE	162
BRUSA	191
CAESAR 3	105
CARMAGEDDON 2	93
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	121
DETHKARTZ	137
FIFA '99	87
GANGSTERS	115
GRAND TOURING	171
JOHNNY HERBERT GP	202
LINKS 99	132
LIVE WIRED	148
LODE RUNNER 2	176
NBA' 99	111
NEWMAN HAAS	194
NHL 90	143
ODT	165
QUAKE 2 - GROUND ZERO	197
QUAKE 2 - ZAERO	199
SETTLERS 3	127
SPECIAL OPERATIONS	185
SPEEDBUSTERS	152
TOMB RAIDER 3	81
TOTAL AIR WAR	179
TRESPASSER	155
WAR OF THE WORLDS	99

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico — Presentazione
4/5 Indica un giudizio molto convincente — Grafica
3/5 Indica un giudizio discreto — Sonoro
2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente — Giocabilità
1/5 Indica un giudizio non soddisfacente — Longevità

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

Concept and graphics: SMDgrafica@homegate.it

Houston, abbiamo un problema...

...John non riesce a superare il sesto livello di Moon Raider III.

...

...

Provvedete.

PlayStation Force

Ogni mese in edicola

XENIA EDIZIONI

Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

GAMES CD

3-D Ultra Pinball Creep Night	39.900
Actua Ice Hockey	99.900
Actua Soccer 2 (Ita)	49.900
Actua Soccer Club Edition	49.900
Actua Tennis	Telefonare
Adidas Power Soccer	89.900
Afterlife	49.900
Age Of Empires	99.000
Air Warrior 3	99.900
Ar'kritz	39.900
Baseball Pro '98	79.900
Battle Zone	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	49.900
Black Dhalia	Telefonare
Blade Runner (Ita)	109.900
Bomba: '98	Telefonare
Broken Sword (Ita)	49.900
Caesar 2 + Lords Of The Realm 2	109.900
Calcio Manager	Telefonare
Championship Manager 2	29.900
Chasm The Rift	88.900
Civilization 2	69.900
Combat Chess	99.900
Conquest Earth	99.900
Controffensiva	79.900
Dark Omen	99.900
Dark Reign	89.900
Davis Cup Complete Tennis	49.900
Deathmatch Maker For Quake	29.900
Die By The Sword	99.900

Die Hard Trilogy	49.900
Doom 2	49.900
Doom Trilogy	69.900
Dragon Lore II (Ita)	49.900
Duke Nukem Forever	Telefonare
Eastern Front	99.900
EF 2000	49.900
Egypt 1156 A.C.	99.900
Excalibur 2355 A.D.	99.900
F1 Racing Simulation	89.900
F-16 Fighting Falcon	39.900
Fatal Racing	49.900
FIFA '97 (Ita)	49.900
FIFA '98 (Ita)	79.900
FIFA Soccer Manager	49.900
Fighting Force	99.900

GAMES CD

Flight Unlimited 2	114.900
Formula 1 '97	99.900
Forsaken	Telefonare
G-Nome	39.900
Gobliiins	49.900
Golden Collection 1	94.900
Golden Collection 2	94.900
Golf Sierra Sports	82.900
Heavy Gear	89.900
Hell	49.900
Hexen	49.900
Hexen 2	89.900
Hyper Blade	49.900
Imperialism (Ita)	Telefonare
Incoming	Telefonare
Independence Day	49.900
Jedi Knight Dark Forces 2	94.900
Jedi Knight Mysteries Of The Sith	69.900
Juggernaut For Quake 2	49.900
Kick Off '98	79.900
Korea F/A-18 Hornet	79.900
Lands Of Lore 2 (Ita)	99.900
Last Rites	49.900

Lego Island (Ita)	99.900
Links 386	39.900
Lords Of Magic	99.900
Mace	Telefonare
Madden '97	49.900
Madden '98	99.900
Master Of Orion 2 (Ita)	39.900
MDK	39.900
Men In Black	89.900
Myth (Ita)	99.900
Nascar Racing 2	39.900
NBA '98	94.900
NBA Live '97	49.900
Need For Speed 2	49.900
Need For Speed 3	Telefonare
NHL '97	49.900
NHL '98	99.900
NHL Breakaway '98	Telefonare
Nitroracers	64.900
Obsidian	99.900
Outlaws (Ita)	49.900
Outpost 2	99.900
Perfect Racing	49.900
Plane Crazy	Telefonare
Rama (Ita)	39.900
Rebellion	Telefonare
Red Alert Aftermath	49.900
Red Alert Counterstrike	49.900
Red Line Racer	89.900
Return To Zork	49.900
Rise Of The Shadowhand	64.900
Riven (Ita)	99.900
Safecracker	39.900
San Francisco Rush	Telefonare

GAMES CD

Screamer Rally	69.900
Scudetto '97-'98	69.900
Scudetto 2	39.900
Sega Worldwide Soccer	89.900
Sensible World Of Soccer 2000	Telefonare
Seven Kingdoms	99.900
Seventh Legion	89.900
Shadow Warrior	89.900
Shadowmaster	94.900
Shadows Of The Empire	49.900
Sierra Sports Fly Fishing	79.900
Sim City 2000	49.900
Sim Copter	49.900
Sim Isle	49.900
Sim Tower	49.900
Star Trek Pinball	99.900
Star Trek Secret Of Vulcan Fury	Telefonare
Starcraft	99.900
Steel Panthers 3	99.900
Sub Culture	79.900
Syndacate Wars	49.900
Ten Pin Alley	49.900
The Riddle Of Master Lu	29.900
The Tone Rebellion	99.900
The Ultimate RPG Archives	99.900
Third Millenium	Telefonare
Thunderhawk 2 Firestorm	39.900
Tomb Raider	39.900
Tomb Raider 2 (Ita)	99.900
Tower Of Darkness	49.900

Ultimate Race Pro	69.900
Unreal	Telefonare
Urban Runner	49.900
USNF'97	49.900
Virtual Springfield - Simpsons	84.900
Wall Street Trader '98	89.900
Warbreeds	79.900
Warcraft 2 (Ita)	69.900
Warlords 3	94.900
Wing Commander Prophecy	59.900
X-Files (Ita)	Telefonare
X-Wing Balance Of The Power	64.900
X-Wing Vs. Tie Fighter	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare
Zombieville	79.900
Zork Grand Inquisitor (Ita)	94.900

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium II 233 Mhz - Case Minitower ATX
64Mb SDRAM - HD 4,3Gb (U-ATA)
SVGA AGP 4Mb (con Uscita TV)
SB Creative 16 con Radio - CD24x
Mouse PS/2 - Tastiera PS/2 - Works 4.5 CD
Windows 95CD

= L. 2.299.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 15" digitale + Casse acustiche
L. 399.000

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandia - Milano

Tel. 02 - 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Consulta il CD-Rom allegato
e troverai il catalogo completo
MEDIALINE !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

GIOCHI...

prenota subito i titoli in uscita!

Pc

Abe's Exoddus Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	F-16 Multirole Fighter	telefonare	SimCity 3000 (ita)	telefonare
Baldur's gate (ita)	£. 79.900	Fallout 2 (ita)	£. 79.900	Starcraft (ita)	£. 84.900
Black Dahlia (ita)	£. 99.000	Fifa 99 (ita)	telefonare	Star Trek. Klingon Honor Guard (ita)	£. 89.000
Blood 2	£. 79.900	Final Fantasy VII (man.ita)	£. 84.900	Star Wars: Rogue Squadron	telefonare
Caesar III (ita)	£. 89.000	Gran Prix Legends (ita)	£. 89.000	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Carmageddon II (ita)	£. 89.000	Heart of Darkness (ita)	£. 69.000	The Need for Speed III (ita)	£. 89.000
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Israeli Air Force	£. 94.900	Toca Racing Car 2 (ita	£. 89.900
Commandos (ita)	£. 99.000	Mech Commander (ita)	£. 99.900	Tomb Raider III (ita)	£. 89.000
Creatures 2 (ita)	£. 99.900	Myth 2: soulbrighter	£. 79.900	Turok 2 (ita)	£. 79.900
Duke Nukem Forever (ita)	£. 79.900	Mortal Kombat 4 (ita)	£. 78.000	Unreal (man.ita)	£. 79.900
Dune 2000	£. 89.000	NHL 99	£. 89.000	War of the World (ita)	£. 79.900
Gran Prix Legends (ita)	£. 89.000	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900	World League Soccer 99 (ita)	telefonare
Grim Fandango (ita)	£. 99.000	Sierra Pro Pilot (ita)	£. 89.000	X-Files (ita)	£.119.000

richiedi il catalogo completo !

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

Playstation

Abe's Exodus: Oddworld 2 (ita) PAL	£.104.000	Ninja: Shadow of Darkness PAL	£.104.000
Apocalypse PAL	£.104.000	Rushdown PAL	£.104.000
Bio Freaks PAL	£. 89.000	Tenchu PAL	£.104.000
Duke Nukem: Time to Kill PAL	£. 95.000	Toca Touring Car Racing 2 PAL	£.108.000
Iss Pro '98 PAL	£.108.000	Tomb Raider 3 PAL	£.108.000
Mortal Kombat 4 PAL	£.100.000	Wild 9 PAL	£.104.000

SCEGLI MEDIALINE !

PREZZI : NON TEMIAMO CONFRONTI

per tutte le novità e le anteprime contattaci o consulta il sito !!!

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al venerdì
orario: 9.00-13.00 e 15.00-18.30

Tutti i titoli (Pal-Jap-Usa) e gli accessori ai prezzi più bassi !!!

PlayStation

...O NON GIOCHI

Per acquistare telefona, manda un fax, spedisci il coupon o invia una E-mail

OFFERTE SPECIALI !

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

MEDIALINE-CASELLA POSTALE 9028-00166 ROMA AURELIO

cognome e nome ..... via ..... n. ..... città ..... prov. ..... c.a.p. .....

tel. ..... titolo ordine ..... prezzo .....

spese di spedizione postale £. 9000 ☐ pagherò al postino in contrassegno ☐

Tutti i prezzi sono IVA inclusa !

Il coupon sarà valido solo se provvisto del numero di telefono

Da tempo ci giravo attorno, finalmente ce l'ho fatta. Volevo rinnovare l'interfaccia grafica del Silver Disk, ma volevo anche fare qualcosa che non fosse un semplice restyling, ed è per questo motivo che ci ho messo un paio di mesi più del previsto. Ora è tutto sotto i vostri occhi: grafica d'eccezione, musiche basenti e un eseguibile riprogrammato da cima a fondo vi permetteranno di godere del disco argenteo di tigiemme come non avete mai fatto prima. Un'interfaccia bella non solo da vedere, ma anche da sentire e da usare. Sedetevi comodi in poltrona, alzate il volume delle casse a manetta, e sappiatemi dire...

Stefano Silvestri

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Realizzato dagli Ensemble Studios e prodotto dalla Microsoft, "Age of Empires Expansion: The Rise of Rome" è l'atteso add-on di quello strategico in tempo reale rispondente al nome di Age of Empires, che tanto successo ha ottenuto in giro per il mondo. Com'è facile intuire dal nome, questo mission pack focalizzerà la sua attenzione sull'impero romano, intrigando giocatori principianti ed esperti in una guerra che coinvolgerà quattro differenti civiltà, svariate nuove unità, nuove tecnologie e nuove campagne, inclusa una che sarà espressamente dedicata alla nascita della stessa città di Roma. Di tutto ciò potrete provare un assaggio all'interno della cartella \AGE OF EMPIRES ROR del vol. 52 (nome file: msaoex.exe), dove troverete un dimostrativo (ma solo lui, però!) che, per girare, non richiede ovviamente la versione completa di Age of Empires ma che piuttosto necessita di requisiti di sistema rispondenti a un Pentium 90 con 16 MB e Windows 95/98 con installate le DirectX.

RAGE OF MAGES

Sviluppato dalla Nival Entertainment e pubblicato dalla Monolith , Rage Of Mages è un RPG dalla storia piuttosto travagliata, essendo stato precedentemente presentato al mercato col nome di Allods sotto l'etichetta Buka Entertainment. Siccome la casa in questione è abbastanza piccola, però, si dà il caso che il CEO della Monolith, Jason Hall, una volta scopertosi alquanto attratto dal gioco in questione, non abbia avuto particolari problemi a portare Rage of Mages sotto il tetto della sua compagnia. Sia ben chiaro, non è che ci si debba attendere il titolo dell'anno, ma con la sua impostazione a metà tra gioco di ruolo e lo strategico in real-time, RoM potrebbe rivelarsi più attraente di quanto non ci si aspetti. Vi dovesse interessare, lo troverete all'interno della cartella \RAGE OF MAGES del vol. 53 (nome file: ragemage.exe): i requisiti minimi di sistema sono alquanto bassi, attestandosi al livello di un Pentium 133 con 16MB e Windows 95/98 installato.

VIGILANCE

Realizzato dalla Post Linear e distribuito dalla SegaSoft, Vigilance ci proietta in un fine millennio dove la piaga più temibile al mondo è rappresentata dal terrorismo. A questa minaccia può far fronte solo un'organizzazione, la Special Intelligence Operations Network, meglio conosciuta come SION, una società che recluta i migliori agenti segreti del mondo per affidare loro compiti di vitale importanza. Inutile dirlo, uno di questi prescelti siete proprio voi, e nel demo contenuto all'interno della dir \VIGILANCE del vol. 52 (file: setup.exe) vi troverete ad avere che fare coi loschi traffici di un boss mafioso. Preso quindi atto che per la prima volta ci troveremo ad avere a che fare con un dimostrativo che prenderà luogo nientemeno che in Sicilia, vi tufferete in un mondo dove dietro a dei continui atti terroristici si cela in realtà una cospirazione che finirà per coinvolgere anche le persone più insospettabili, e dove per portare a casa la pellaccia ci si dovrà affidare ai vecchi e soliti fucili, mitragliatori e lanciarazzi. I requisiti di sistema sono un Pentium 133 con 32MB e Windows95/98 con installate le usuali DirectX.

HOSTILE WATERS

Sviluppato e prodotto dalla Rage Software, Hostile Waters è un arcade che pare riprendere il discorso là dove l'aveva interrotto Incoming: la casa che lavora a questo gioco è infatti la medesima e lo stesso pare essere l'engine che lo muove. Così come per X, anche per quanto riguarda Hostile Waters potrete assistere solamente a un rolling demo, comunque sufficiente a rendere un'idea di quello che sarà il gioco finito. Il dimostrativo, contenuto nella cartella \HOSTILE WATERS del vol. 53 all'interno del file host.exe, verrà interamente copiato sul vostro hard disk e per essere avviato necessiterà di un doppio click sul file hostilewaters.exe. Una volta lanciato il demo e caricati i file necessari, per avviare il tutto sarà necessario premere la barra spaziatrice. I requisiti di sistema non sono ancora stati resi noti ma trattandosi dello stesso motore saranno a occhio e croce quelli di Incoming...

NEWMAN HAAS RACING

Sviluppato e prodotto dalla Psygnosis, Newman Haas Racing è una simulazione motoristica piuttosto ambiziosa, che si prefigge di essere il titolo di riferimento per le corse d'oltreoceano del campionato CART. L'engine è lo stesso del vecchio F1, fatti salvi i debiti aggiornamenti che ovviamente si rendono necessari dopo che sono passati un paio d'anni, ma la cosa che parrebbe essere più innovativa è l'intelligenza artificiale del gioco, che sembra adattarsi automaticamente a quella che è la vostra bravura, parametro tra l'altro mutevole in funzione dell'esperienza che accumulate giocando. Contenuto all'interno della cartella \NEWMAN HAAS RACING del vol. 52 troverete un file di nome setup.exe, che una volta lanciato darà il via all'installazione del dimostrativo. I requisiti di sistema non mi sono noti (nel senso che adesso ho appena telefonato al Duspa per chiederglieli ma il suo cellulare è spento) ma a occhio e croce direi che un P166 con 32MB di RAM e scheda accelerata dovrebbe fare all'uopo.

ISTRUZIONI PER L'USO DELL'INTERFACCIA GRAFICA

● L'interfaccia grafica è suddivisibile in quattro sezioni. La prima è quella della schermata principale (Main), da cui è possibile avere una panoramica dei contenuti del CD: passate il cursore del mouse sui vari bottoni per vedere illustrate le funzionalità delle varie rubriche. Successivamente abbiamo la sezione Demo, da cui è possibile installare o eseguire i dimostrativi contenuti all'interno del Silver Disk. Passando il puntatore del mouse sui vari numeri si vedrà apparire una foto del gioco al centro dello schermo e il relativo nome nella finestra in basso a sinistra. Per installare o eseguire il dimostrativo cliccate sul numero desiderato.
Nella sezione Trailers si potrà assistere ai filmati dei videogiochi attualmente in fase di programmazione. I video sono salvati in formato AVI e devono poter essere visti automaticamente da Windows 95/98; nel caso non apparissero su schermo, accertarsi di avere installato l'Active Movie o il Media Player.
Nella schermata Shareware si possono leggere le istruzioni dei programmi presentati ogni mese e quindi installare gli applicativi che di volta in volta vi vengono proposti col Silver Disk. Non appena si deciderà di visualizzare questa sezione, la prima schermata ad apparire sarà quella delle istruzioni. Una volta che le si sarà lette, se si vorrà passare alla sezione delle installazione si dovrà cliccare ancora sul bottone "Shareware" nella parte alta dello schermo (la stessa procedura è valida anche per tornare dalla schermata delle installazioni a quella delle istruzioni). Da qui, così come nella sezione dei demo, si potranno scegliere i programmi da installare passando il puntatore del mouse sui vari numeri ai lati dello schermo.
La sezione dedicata alle Soluzioni on-CD, invece, è alquanto semplice, visto che da essa sarà possibile accedere alle varie schermate nelle quali di mese in mese saranno presenti le soluzioni alle avventure più richieste. Come per le sezioni Demo e Shareware, passando il puntatore del mouse sui numeri a lato dello schermo si potrà scegliere quale soluzione visualizzare.

AVVERTENZE

● L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare l'Active Movie della Microsoft, che troverete nel file AMOV4IE.EXE incluso nella dir \SERVICE\ACTIVE MOVIE.
(ATTENZIONE: non installare questo programma qualora si abbia installato sul proprio sistema Windows 98, Windows 95 aggiornato con l'Internet Explorer 4.0 o se comunque si possiede una

CARMAGEDDON II

Programmato dalla Stainless Software e prodotto dalla SCi, Carmageddon II è il seguito di quel Carmageddon che tante polemiche suscitò al momento della sua uscita. Tecnicamente non certo ineccepibile, il fattore che ne decretò il successo fu il grado di violenza insito nel gioco, a tratti esagerato. Essendosi il gioco rivelato un successo, era ovvio attendersi un seguito, che immancabile esce per questo periodo natalizio. La vera novità è che adesso il Carmageddon 2 è interamente tridimensionale, con tutto ciò che ne può conseguire in termini di locazioni entro cui muoversi, danni da infliggere alle macchine e ai pedoni, anch'essi poligonali, da sfracellare. Il gioco può essere finito in tre modi: completando il circuito, come un normale gioco di corse, uccidendo tutti i passanti oppure distruggendo tutte le macchine avversarie. Inutile dirlo, anche i veri puristi dei giochi di corse alla fine si ritroveranno a fare a sportellate e per questo saranno di particolare aiuto i vari power-up che sarà possibile trovare nelle locazioni più disparate. Il gioco è a tempo, nel senso che i secondi scorreranno inesorabili a meno che non passiate per i checkpoint o che non raccogliate bonus a sufficienza (anche i pedoni faranno il loro a dovere), ma purtroppo a tempo lo è anche il demo, che proprio sul più bello ci ricorderà che la versione finale del gioco è lì che ci attende sullo scaffale.
Se l'adrenalina di Max Damage ribolle nelle vostre vene, allora è forse il caso che vi facciate un giretto all'interno della directory \CARMA2 del vol. 52, dove troverete un omonimo eseguibile ad attendervi (carma2.exe, per chi fosse duro di comprendonio). I requisiti di sistema sono ufficialmente un Pentium 166 con 16MB e scheda accelerata compatibile Direct3D, ma in tal caso attendetevi un frame rate molto basso. Poiché il gioco viene lanciato direttamente dal CD una volta che lo si sarà selezionato dall'interfaccia, questa è stata programmata automaticamente in modo da interrompersi al momento dell'esecuzione del dimostrativo, al fine di non appesantire ulteriormente il lavoro della vostra CPU.

COLIN MCRAE RALLY

Prodotto e realizzato dalla Codemasters, come avrete avuto modo di capire dalla recensione del Duspa del mese scorso, Colin McRae Really è attualmente il miglior simulatore rallistico esistente. Certo l'engine non è dei più sopraffini, ma l'atmosfera di questa disciplina sportiva è stata perfettamente ricreata e dopo pochi secondi ci si sente veramente al volante della propria Subaru Impreza, disinteressandosi del fatto che l'orizzonte s'aggiorni a scatti e che il fondale sia costituito solamente da un'unica grande texture di qualità mediocre. Colin McRae Really è dannatamente coinvolgente e per questa ragione ho pensato di proporvene il dimostrativo, che troverete contenuto all'interno della cartella \COLIN MCRAE RALLY del vol. 52 (nome file: setup.exe): in esso sarà presente la prova speciale di un tracciato, che potrete rigiocare solo uscendo e quindi caricando nuovamente il demo. Non sarà ovviamente presente alcun avversario. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 200 con 16MB di RAM e scheda accelerata compatibile con le Direct3D.

DELTA FORCE

Risposta britannica all'americano Spec Ops della Zombie Interactive, questo Delta Force della Novalogic è un interessante simulatore di marines in cui vestirete i panni di un soldato dell'élite dell'esercito americano, l'unità Special Forces. Muovendovi all'interno di un contesto Voxel (giunto qui alla sue terza edizione) che vi permetterà di visualizzare l'azione tanto in prima persona che in terza, il vostro compito sarà quello di sistemare per le feste dei narcotrafficanti asserragliati all'interno di una base persa nelle vallate del centroamerica. Da notare tra l'altro, qualora si abbia il giusto impianto stereo, la presenza di un suono tridimensionale che sarà capace di darvi perfettamente l'idea di dove siano i vostri avversari in base al rumore dei loro passi o delle loro armi. Nel demo che troverete contenuto all'interno della cartella \DELTA FORCE del vol. 52 (nome file: dfdemo3.exe), vi verrà data la possibilità di provare una delle 40 missioni del gioco completo, che vanterà pure la presenza di un vero e proprio arsenale di armi "reali" quali un fucile da cecchinaggio, l'M249 SAW e il Light calibro 50. Le missioni, tra l'altro, paiono essere state ricreate sulla base di vere azioni militari dell'esercito americano, cosa queste che se fondata farebbe di Delta Force un'esperienza di combattimento davvero eccezionale. Come al solito per i demo di casa Novalogic, il dimostrativo incluso nel Silver Disk di questo mese darà anche la possibilità di accedere gratuitamente a NovaWorld, sito Internet della software house americana dove potrete giocare in multiplayer. I requisiti di sistema sono almeno un Pentium 166 con 32MB di RAM e il solito Windows 95/98 e relative DirectX.

3D ULTRA NASCAR PINBALL e BIG RACE USA

Chissà com'è e come non è, quello dei flipper (anzi, dei pinball) è uno di quei generi che da anni si danno per morti e che poi, sotto sotto, vanno avanti per la loro strada. Solo questo mese, è il caso di 3D Ultra Nascar Pinball della Sierra, di Big Race USA della Empire e di Microsoft Pinball Arcade, che vi proporrò il mese prossimo. Ma abbandoniamo ora queste constatazioni statistiche e diamo in principio un'occhiata a quello che è possibile trovare nella cartella \3D ULTRA NASCAR PINBALL all'interno del file nascarpb.exe: trattasi di un simpatico flipper della serie 3D Ultra Pinball, ambientato questa volta nel mondo delle corse del campionato Nascar (e non c'è da stupirsene, visto che anche la Papyrus fa parte della famiglia Sierra). Il tema, quindi, è quello sportivo, e nel complesso il gioco in questione risulta gradevole e giocabile in virtù di una grafica dettagliata quel che basta e di una fisica della pallina adeguata. I requisiti di sistema sono in linea con quanto sarebbe lecito attendersi, visto che alla fine si riducono a un Pentium 90 con 16MB di RAM.
Ben altro discorso per quanto riguarda Big Race USA, della Empire Interactive: qui siamo di fronte a IL flipper per eccellenza, ma d'altronde basta poco per accorgersene: tavolo dalla grafica ultra dettagliata, biglia con riflessi calcolati in tempo reale ed effetti di motion-blur quando la si lancia alle velocità più smodate, possibilità di variare l'inclinazione del tavolo a piacimento e un feeling in tutto e per tutto uguale a quello che potreste provare in sala giochi. Lo trovate nella cartella \BIG RACE USA del vol. 52 all'interno del file brudemus.exe. I requisiti di sistema sono ovviamente più alti: quelli minimi, ma davvero minimi, banfano un Pentium 90 con 16MB di RAM e scheda video con almeno 2MB di RAM; com'è facile intuire, però, in questo caso tra un fotogramma e l'altro ci si può tranquillamente bere un caffè, per cui è il caso di passare a quelli "raccomandati", che parlano di un Pentium 2 266MHz con 64MB di RAM e scheda video AGP. Alti, ma se siete appassionati di pinball ne vale la pena.

TOP GUN: HORNET'S NEST

Sviluppato e prodotto dalla MicroProse, "Top Gun: Hornet's Nest" è un onesto titolo a metà strada tra la simulazione di volo e l'arcade, in cui vestirete ancora una volta i panni di Maverick, il bel pilota interpretato ormai quasi 12 anni fa dall'allora emergente Tom Cruise. Il vostro compito è alquanto semplice, visto che dovrete prendere quota e abbattere qualunque avversario abbia la buona idea di provare ad attaccar briga con voi. Contenuto all'interno della directory \TOP GUN - HORNET'S NEST del vol. 53 (nome file: setup.exe), il gioco per girare richiede un Pentium 166 con 16MB di RAM, meglio se corredato di scheda accelerata compatibile Direct3D.

versione più aggiornata del Media Player). Una volta installato l'Active Movie si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

SHAREWARE

3DMark 99

Cartella Win95\3DMark 99
3DMark 99 è un benchmark treddì, ovvero un'utility che misura le prestazioni del settore grafico tridimensionale del vostro computer. I programmi di questo genere si compongono di una serie di test volti a verificare le capacità della macchina su cui girano, al fine di determinarne le potenzialità. La maggior parte di queste utility mostrano figure geometriche casuali, generano milioni di triangoli sul monitor, e restituiscono all'utente un sacco di numeri piuttosto incomprensibili o quantomeno poco utili al fine di capire quanto bene o male vada il nostro PC nell'ambito di quello per cui effettivamente noi di TGM e voi lettori lo usiamo, ovvero i videogiochi. 3Dmark si discosta da questo approccio piuttosto asettico e lontano dal mondo del ludo elettronico, e propone una serie di test concreti, "sul campo", se mi passate l'espressione, facendovi vedere effettivamente e in concreto come girano i videogame.

Download Wonder 1.40

Cartella Win95\Download Wonder
Un client per il download è un programma che permette di scaricare i file che ci interessano senza dover dipendere dal browser che utilizziamo per navigare, che ha la scocciante tendenza a essere poco affidabile per quel che riguarda la stabilità. In particolare, se dovesse bloccarsi mentre state scaricando dei file, il sistema operativo chiuderebbe tutte le finestre del programma di navigazione, e quindi anche quelle relative allo scaricamento dei file, con la perdita di dati (e di tempo) che deriva. Se a questo aggiungiamo il fatto che non sempre è possibile stare connessi per tutto il tempo necessario a scaricare i file, ci rendiamo facilmente conto nella necessità di un programma diverso, un po' più sofisticato di Communicator o di Explorer. Download Wonder è sviluppato dalla Forty Software, è shareware, e potete provarlo per trenta giorni, dopodiché sarà giocoforza disinstallarlo o registrarlo.

MemTurbo

Cartella Win95\MemTurbo
Non ci posso credere! Un deframmentatore della RAM! E cioè? Un ottimizzatore della cache di sistema! Ah... ora mi è tutto più chiaro. Detto tra noi, la gestione della RAM è piuttosto critica, in un sistema operativo, e Windows9x non lo fa certo in maniera egregia. In particolare, con la diminuzione del costo dei chip di memoria, i programmatori stessi non si preoccupano più che tanto di far piazza pulita della RAM che ha utilizzato la loro applicazione, per cui sovente si verifica che ci sia ben poca memoria nel sistema anche se nessun processo è attualmente in esecuzione, con conseguente degrado delle prestazioni del sistema. MemTurbo risolve questo e altri problemi, aumentando le performance di Windows 9x con estrema classe e precisione.

Netscape Cache Explorer 1.32 e MSIE Cache Explorer 1.31

Cartella Win95\Netscape Cache Explorer o Win95\MSIE Cache Explorer

Nella Creative dimension non giochi soltanto. Vivi esperienze in prima persona

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà.

Immagina anche che le più evolute schede grafiche 3D ti regalino un'esperienza visiva tanto realistica e coinvolgente da accompagnarti anche dopo la fine del gioco.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera video dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

3D Blaster™ Voodoo2:

- Tecnologia 3Dfx Voodoo2 per dare ai giochi una velocità ed effetti mai visti.
- Ben 180 milioni di texel al secondo.
- Fino a 50 miliardi di operazioni e 3 milioni di triangoli al secondo.

3D Blaster™ Banshee

- Una soluzione 2D/3D integrata, con il nuovo chip Voodoo Banshee da 3Dfx Interactive.
- Include 16MB di memoria SDRAM ad alte prestazioni, DAC da 250 MHz e processore a 128bit

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

SNOW WAVE AVALANCHE

Sviluppato dalla Midas Interactive Entertainment e distribuito dalla Hammer Technologies, questo Snow Wave Avalanche va a coprire quello che è un po' un buco nel campo degli sportivi per PC, e cioè i simulatori di Snow Board. Non che di titoli sciistici ce ne siano molti, ma devo dire che dopo aver visto Cool Boarders per PSX e 1080° su N64, cominciavo a chiedermi quando mai noi PCisti avremmo potuto provare un titolo del genere anche sui nostri IBM e compatibili. Neanche il tempo di pensarlo ed ecco qui questo gioco che ci spingerà giù per innevate discese, sempre pronti a evitare di uscire di pista e altrettanto attenti a prendere tutte le porte dal verso giusto, pena la squalifica alla terza infrazione. Tecnicamente parlando soddisfacente, Snow Wave Avalanche è capace di darci anche delle soddisfazioni quando sarà il momento di saltare nel vuoto, attimo questo in cui ci si potrà abbandonare a spericolate acrobazie. Contenuto all'interno della cartella \SNOW WAVE AVALANCHE all'interno dell'eseguibile snow.exe, il dimostrativo verrà copiato sul vostro hard disk. Completata questa operazione, dovrete, prima di lanciare il gioco (snowwave.exe), eseguite il file setup.exe, col quale potrete configurare il demo a vostro piacimento. I requisiti di sistema accennano a un Pentium 133 con 16MB di RAM; sono supportate anche le schede accelerate compatibili Direct3D.

HERETIC II

Sviluppato dalla Raven Software e prodotto dall'Activision, Heretic II riprende le gesta di Corvus, l'elfo che nel primo episodio della serie sconfisse D'Sparil, il Serpent Rider. Questo eroico atto purtroppo non portò bene al nostro eroe, il quale finì per ritrovarsi esiliato in una terra desolata. Una volta fatto finalmente ritorno a casa, ecco avverarsi l'imprevedibile: l'intero suo reame è infetto da una terribile piaga, che trasforma i propri abitanti in delle creature mostruose assetate di sangue. Lui stesso contrae la malattia e sarà costretto a trovare una cura prima che sia troppo tardi. Da qui partirà un'avventura che si trascinerà per un continente perduto, nel quale Corvus dovrà visitare città abbandonate, paludi minacciose, miniere pericolanti e interminabili labirinti. Per riuscire nel suo intento il paladino di casa Raven avrà a disposizione una serie di armi e incantesimi che coloro che hanno giocato al primo Heretic ricorderanno molto bene. Se tutto ciò dovesse interessarvi, troverete il dimostrativo di questo bel titolo all'interno della cartella \HERETIC 2 del vol.52 (nome file: h2_demo_usa.exe). I requisiti minimi di sistema includono un Pentium 166 con 32MB di RAM e Windows 95/98 con installate le DirectX; sono supportate le schede accelerate che funzionano coi driver 3Dfx Glide e Direct3D. Segnalo due cose. La prima è che non sembra possibile salvare la posizione durante la partita: in realtà, stando a quanto dice il Gaburri, basta attivare la console e scrivere "save"; la seconda è che il sottoscritto, pur possedendo una Voodoo 2, per far girare il gioco in modalità hardware è stato costretto a usare la modalità Direct3D, visto che i driver nativi per 3Dfx non parevano dare segni di vita. Dovesse capitare anche a voi, sapete già cosa fare...

NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY

Non vorrei sbagliarmi, ma siamo di fronte a uno dei pochi titoli italiani non-Milestone (forse anche l'unico che io ricordi) ad apparire sul Silver Disk. Sviluppato dalla Trecision e prodotto dall'anglosassone Team 17, Nightlong vi proietterà nelle "bladerunneriane" atmosfere di una megalopoli del 2099, anno in cui il mondo ha raggiunto un grado di sviluppo tecnologico tale da permettere la produzione di grandi quantitativi d'energia a basso costo. Una nazione ne detiene però il monopolio, e si tratta più precisamente degli "United States of the New Order", nella cui capitale Union City sta però prendendo forma una pericolosa cospirazione (da cui il titolo del gioco). A capo di tutto c'è la Genesis, la più importante di tutte le multinazionali, che controlla i trasporti, il consumo d'energia, la medicina e la tecnologia laser in tutto il mondo. Ovviamente ciò non le è più sufficiente e i suoi studi puntano tutto sul cyberspazio, la nuova tecnologia che permetterà veramente alla gente di navigare nelle reti, ma che darà però anche a questa mega-corporazione il potere di controllare le menti della popolazione. Come potete vedere, la trama c'è, anche se non possiamo certo dire che le tematiche trattate siano particolarmente originali. Di questa avventura punta e clicca troverete un dimostrativo all'interno della cartella \NIGHTLONG (nome file: nightlong_demo_eng.exe): una volta copiato sull'hard disk, il programma sarà facilmente installabile lanciando il comando nl.exe. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 100MHz (133 raccomandato) con 16MB di RAM (32MB raccomandati) e Windows 95/98. Il personaggio principale, Joshua, è interamente gestibile via mouse; per uscire dal demo il tasto da premere è "Q" (lo dico perché io non ho letto il .txt allegato e c'ho messo un po' a trovarlo). Saluti.

X

Di questo X della Egosoft di Herzogenrath, Germania, è bel po' che ne sento parlare, eppure al di là di un rolling demo che circolava su Internet da qualche mesetto non ne avevo mai saputo nulla. Ora non ne so sempre nulla, ma almeno ho coscienza del fatto che il gioco verrà distribuito in Italia dall'Halifax e che probabilmente entro poco tempo sarà recensibile. Quello che potrete osservare all'interno della cartella \X del vol. 52 è un demo non interattivo, che potrà essere avviato lanciando il comando x.exe. Il gioco pare essere una specie di versione riveduta e corretta di Wing Commander, caratterizzato da una grafica abbordabile e mosso da un'engine che forse dev'essere ancora perfezionato. Comunque sia, in attesa di provare qualcosa di più interattivo, vi segnalo che coi tasti "Esc" si uscirà dal demo, con "Space" si passerà alla scena successiva, con "B" si tornerà indietro alla scena precedente, mentre con "F11" si potranno regolare i parametri video e con "F12" quelli audio. I requisiti di sistema per questo dimostrativo sono un Pentium 100 con 16MB di RAM e una scheda accelerata compatibile Direct3D. Come per Carmageddon 2, anche in questo caso l'esecuzione del programma direttamente dall'interfaccia grafica causerà l'interruzione della stessa.

EXTREME TRIAL MOTOCROSS

Ah, l'Italia, paese di donne e motori: la "scena" videoludica nazionale è praticamente dominata dai giochi di guida della Milestone, ma la verve dei programmatori nostrani in fatto di corse ha ancora qualcosa da regalarci. Primo esempio è questo titolo della neonata The Dawn Interactive, con sede a Latina, che ci propone un interessante gioco di Motocross "tradizionale", quello fatto di piste tortuose, salti e soprattutto molto, molto fango. Il gioco, che offre l'accelerazione nativa per schede 3Dfx, prevede le consuete modalità Quick Race e Campionato, oltre all'interessante Budget Mode, che vi offre la possibilità si gestire la vostra partecipazione al torneo anche dal punto di vista economico, destreggiandovi tra bilanci, costi di iscrizione e spese di riparazione per la moto. Ci sono tre cilindrate tra cui scegliere (125, 250 e 500cc), che rappresentano i tre livelli di difficoltà, e le piste disponibili sono dodici, ognuna riferita al paese organizzatore della corsa. Potrete naturalmente scegliere la vostra moto tra le quattro marche giapponesi più note (anche se, mancando le relative licenze, i nomi sono leggermente modificati... Yamaka e Hond, per fare un esempio), per poi mettere a punto il mezzo modificando la taratura delle sospensioni, la potenza dei freni, i rapporti del cambio e la scolpitura dei pneumatici. Le gare si svolgono in due manche, precedute dalle prove di qualificazione, e possono durare fino a 40 minuti se intraprendete la modalità Campionato più realistica. Se tutto ciò risvegliasse i vostri istinti videoludici, potete provare il dimostrativo incluso nella directory \EXTREME TRIAL MOTOCROSS all'interno del file xtmdemo.exe. Il sistema minimo raccomandato prevede un P166 con 16MB di RAM, anche se vi suggeriamo un P200 con 32 mega e una scheda 3Dfx o Direct3D per le migliori prestazioni.

Vi sottopongo un problema che mi capita spesso, ovvero quello di chiudere Netscape dopo una intensa sessione di navigazione e di dover ricercare del materiale che non avevo salvato o che mi era sfuggito. La seccatura di doversi ricollegare, ricercare la pagina appena visitata con la consueta e prevedibile attesa (dati i tempi della rete) non è trascurabile, considerando quello che costa in termini economici e di tempo. E la cosa è oltremodo antipatica quando sai perfettamente che tutte le informazioni che ti servono sono lì, nel tuo hard disk, nella cartella Cache di Netscape! Peccato che siano messe alla rinfusa, in un modo che solo il programma capisce. Ci siete mai entrati per cercare qualcosa? È tutto un m4rt5kj6.htm, MR5gg3a1.gif e basta. Non ci si raccapezza più. Evidentemente il problema deve essere sentito da più persone, dato che Matthias Wolf ha scritto questi due programmi, che consentono appunto l'esplorazione off-line (senza cioè essere connessi) della cache del proprio browser, dandole una parvenza di leggibilità e comprensibilità.

NotePad++ 1.4

Cartella Win95\Notepad++
Dopo FastPad e EditPad degli ultimi due numeri, continua la proposta di programmi alternativi a Notepad.exe, il più familiare Blocco Note di Windows95, che soffre di moltissime (e inesplicabili) limitazioni, ultimo vero testimone del vecchio mondo MS-DOS e nei confronti del quale la Microsoft non si è presa la briga di perdere un po' di tempo per aggiornarlo. Basti pensare che non può aprire più documenti alla volta, non può gestire file di testo che eccedano la dimensione di 64k (questo, poi, è davvero giurassico!), non è possibile cambiare il font di visualizzazione, e non ha la possibilità di rendere sempre attive funzioni basilari come 'A Capo Automatico'. È vero che esiste WordPad, ma si propone come fin troppo avanzato per la scrittura di semplici file di testo ed è lento da caricare. Notepad++ sopperisce alle lacune di Notepad e si avvicina alle potenzialità di Wordpad, pur rimanendo un programma dedicato esclusivamente alla scrittura di testi senza formattazione.

Prime 97

Cartella Win95\Prime97
Prime 97 per Word 97 è un programma, sviluppato dalla Prime Consulting Group, che aggiunge alcune interessanti funzioni e in generale arricchisce l'ultima versione dell'elaboratore di testi più famoso del mondo, ovvero Word 97 della Microsoft. Si tratta perlopiù di funzioni e scorciatoie utili a chi usa Word in modo professionale per realizzare documenti imponenti, non per chi come me scrive articoletti da una paginetta scarsa. Penso alle tesi di laurea, ai libri e simili. L'installazione di questo programma è vincolata dal possedere il word processor di cui sopra. Dopo aver correttamente messo Prime97 a far parte dei programmi del vostro hard disk avrete, al successivo avvio di Word97, una nuova barra di strumenti e nuove voci nei menu. Tra queste, ricordo velocemente un bookmark manager molto più avanzato di quello messo a disposizione dal programma originale, un'utility che permette di creare collegamenti a documenti esistenti dall'interno di Word in qualsiasi posizione del Menu Avvio, il gestore di variabili all'interno del documento, che fornisce all'utente un comodo e semplice strumento per lavorare con le variabili di Word, la cancellazione dei file, permettendo di spostare documenti nel cestino o di eliminarli permanentemente e, infine, la feature 'File New', che permette di lavorare coi modelli di documenti molto più elasticamente di quanto non permetta Word stesso.

Real Player G2 Beta 2

Cartella Win95\Real Player G2
Innanzitutto una premessa: il sistema Real Audio si basa (come appena detto) sulla tecnologia di data streaming, ovvero di flusso dei dati; questo vuol dire che il computer processa i file man mano che questi vengono scaricati dalla rete, senza dover attendere che siano disponibili localmente sull'hard disk. Un video, una canzone, un filmato, un servizio televisivo possono cominciare a essere visti quando la prima parte del filmato è disponibile e, mentre noi vediamo le prime sequenze, il lettore continua a scaricare il resto del filmato. I formati che RealPlayer gestisce sono i file Real Audio, Real Movie, Real Text e la maggior parte dei formati multimediali con caratteristica streaming (come SMIL). L'applicazione è progettata per funzionare principalmente in rete, ma non disdegna di leggere anche dei file che sono localmente presenti sul vostro computer. Il programma è in versione beta, e

Nella Creative dimension i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

BLOOD II: THE CHOSEN

Sviluppato dalla Monolith e prodotto dalla GT Interactive, Blood II è l'ovvio seguito di quel Blood che, a essere onesto, non m'è mai piaciuto nonostante le insistenze del Gaburri e del Todeschini. Troppa violenza gratuita, troppo splatter per i miei gusti, il gioco mi sembrò un tentativo fin troppo spudorato di richiamare l'attenzione su un titolo che altrimenti sarebbe passato probabilmente inosservato. Sono passati un paio d'anni, l'engine che adesso muove il tutto è decisamente più potente di quello dell'episodio originario (per intenderci, è lo stesso di Shogo) e devo dire che questo Blood II mi sembra decisamente migliore. Sempre sanguinolento e cerebralmente coinvolgente come una puntata di Casa Vianello, ma comunque intrigante quel che basta per farsi giocare. Certo il realizzare un dimostrativo dove si deve andare in giro per laboratori popolati da mostri quando c'è in giro un certo Half Life può risultare un boomerang, ma comunque qualora vogliate passare qualche minuto di sano svago recatevi all'interno della cartella \BLOOD 2 del vol. 52 ed effettuate un doppio click sul file setup.exe. Segnalo che così come in Heretic II, anche in Blood II non è possibile salvare la partita (qui per davvero). I requisiti di sistema indicano nella configurazione minima un Pentium 133 con 16MB e Windows 95/98 con installate le DirectX. Voi però avete già provato Shogo, quindi sapete bene come in realtà stanno le cose.

HEAVY GEAR II

Sviluppato e prodotto dall'Activision, Heavy Gear 2 è l'atteso seguito di quell'Heavy Gear che l'anno scorso era piaciuto ma non aveva convinto pienamente. Per chi ancora non lo sapesse, specifico che si tratta di un simulatore di mech, che sostituisce la saga Mech Warrior della quale la casa californiana ha perso a suo tempo la licenza, finita nelle incerte mani della Microprose, ora acquistata dalla Hasbro Interactive. A differenza però della succitata saga, nella quale si pilotavano robot delle dimensioni di un palazzo, in Heavy Gear si comandano degli esoscheletri dalle dimensioni leggermente superiori ai tre metri, capaci quindi di muoversi anche all'interno di spazi chiusi e molto meno resistenti dei colossi di Mech Warrior. Comunque sia, se disponete di un computer bello potente (le specifiche tecniche sono state ancora annunciate) e accelerato, potrete provare anche voi il dimostrativo contenuto all'interno della cartella \HEAVY GEAR 2 del vol. 53 nella forma di un eseguibile autoscompattante di nome hg2_demo_us.exe. Verrete allora trasportati sul pianeta Caprice, strategicamente importante sia perché è la porta dimensionale dalla quale la razza umana riesce ad accedere ai suoi insediamenti interstellari, sia perché è qui che vi è la base nemica da cui vengono lanciati gli attacchi a Terra Nova. Il vostro compito sarà quello di superare le linee nemiche e ottenere informazioni logistiche sui vostri antagonisti, senza ovviamente dimenticarvi di far fuori tutti i nemici che potete. Segnalo che dalla schermata iniziale del gioco sarà possibile accedere a una sezione dove sarà possibile scegliere tra vari set di controlli pre-impostati (nella versione finale i tasti saranno configurabili a piacimento) e dove sarà anche possibile impostare il driver primario per l'accelerazione hardware.

TRESPASSER

Trespasser è una specie di "seguito" del seguito di Jurassic Park, il non troppo divertente the Lost World. Non a caso il titolo è targato Dreamworks, etichetta dietro la quale tra gli altri si cela anche il nome del regista Spielberg. Lo spunto, non eccessivamente originale, prevede l'atterraggio di fortuna del vostro velivolo sull'isola nota agli adepti della serie come Site B. Voi impersonate una giovane ricercatrice dalle forme notevoli, impegnata a salvare la pelle o quantomeno a rimandare il più possibile il momento che vi vedrà protagonisti passivi del pasto di un velociraptor. Benché si tratti di un titolo in soggettiva, l'errore più grave che possiate commettere sarebbe quello di prenderlo alla stregua di un clone di Quake: non solo infatti la forza dei rettiloni è sproporzionata alla vostra, rendendo il combattimento l'ultima delle opzioni, ma l'interfaccia è completamente diversa. Dal momento che l'attività centrale di Trespasser è l'esplorazione e l'investigazione avventurosa, i programmatori hanno preferito privilegiare l'aspetto riguardante l'interattività con gli oggetti, che tra l'altro sottostanno con grande realismo alle leggi della fisica naturale. Per facilitare la suddetta interattività avrete la facoltà di muovere con assoluta precisione la vostra mano, che teoricamente dovrebbe comandarsi come fosse la vostra. I tasti sono configurabili, ma vi consiglio di non farlo perché all'inizio una voce narrante spiega i rudimenti del sistema di controllo – mi raccomando, fate attenzione e sperimentate perché altrimenti non riuscirete a fare molto. In particolare i tasti del mouse servono a interagire con gli oggetti, mentre SHIFT serve a ruotare il polso e CTRL addirittura il braccio! Per usarli, però, dovete avere un oggetto in mano e tenere premuto il tasto sinistro del mouse... insomma, è un po' un macello ed è difficile da spiegare, dovrete proprio provare voi stessi cercando di abituarvi. Se tutto ciò vi dovesse interessare, troverete il demo di questo gioco all'interno della directory \TRESPASSER all'interno della cartella \TRESPASSER del vol. 53 (nome file: tpassdemo.exe). I requisiti hardware sono davvero esosi, tanto più che la grafica non è poi da strapparsi i capelli: questo è dovuto alla scarsa ottimizzazione della gestione delle texture, come se l'AGP da solo fosse in grado di supportare in modo ottimale scene con 40 MB di texture... vi consiglio vivamente di scegliere una risoluzione abbastanza bassa da permettere un frame rete adeguato. La press release parla di un Pentium 166 con 32MB, ma un Pentium 2 266MHz con 32MB e scheda accelerata mi pare proprio il minimo.

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

"Uprising 2: Lead and Destroy" è un gioco sviluppato e prodotto dall'americana 3DO, e com'è facile intuire è l'ovvio seguito di quell'Uprising che ben aveva impressionato a suo tempo. A differenza però del suo predecessore, pare che ora sia stata sistemata la fastidiosa questione del "targeting" del nemico: ora è molto più difficile sparare alle proprie unità convinti che si tratti del nemico, primo perché il mirino è adesso più intelligente e secondo perché i nemici hanno un aspetto molto più originale. I Trich, infatti (da pronunciare "trick", dal nome latino Trichordata Sauraformae Sapiens), sono i nuovi cattivoni da distruggere, e oltre a sembrare molto più brutti dei soliti nemici, paiono preferire il nero e il grigio scuro, molto di moda tra i marziani durante la stagione invernale. Il demo di Uprising 2 è contenuto all'interno della directory \UPRISING 2 e per essere installato richiede un doppio click sul file di nome uprising2demo.exe. I requisiti minimi di sistema sono i soliti (Pentium 166 con 32MB di RAM) ed è supportata la 3Dfx.

quindi potrebbe anche non funzionare correttamente su tutte le macchine; inoltre, ha validità 90 giorni, trascorsi i quali non sarà più funzionante.

System Information 1.7

Cartella Win95\ System Information 1.7
System Information 1.7 è una semplice utility per Windows9x che analizza il vostro computer ed è in grado di fornire molte informazioni circa l'hardware che avete installato e su come il vostro PC lo sta usando. Se state meditando di fare un bell'upgrade della scheda video, per esempio, potete scoprire quale tipo di scheda avete montato, quanta memoria ha, quali sono le sue capacità, le sue modalità video e decidere di passare a un sistema superiore. Una volta installato il programma avete 30 giorni di tempo per provarlo, trascorsi i quali dovrete disinstallarlo o registrarlo.

WinKill 2.0

Cartella Win95\WinKill
Questo piccolo programma, una volta installato, permette con tutta facilità di chiudere programmi, terminare processi e uscire da Windows, rivelandosi utile qualora alcune applicazioni vadano in stallo o non ne vogliano più sapere di rispondere alle sollecitazioni dell'utente. Dopo averlo mandato inesecuzione vedrete nel Systray un detonatore collegato a della dinamite. Cliccando con il tasto sinistro sulla dinamite attiverete la agilissima e potentissima Point&Click Windows Close: il cursore si trasformerà in una croce sottile, che potete dirigere su una delle finestre aperte e, cliccandoci sopra, ne provocherete la chiusura, con conseguente terminazione del processo che in essa stava avendo luogo. Per uscire da questa modalità basta premere il tasto destro del mouse.
Avvertenza: avete capito anche voi che questo programmino può rivelarsi estremamente utile ma altrettanto pericoloso, se usato con poca attenzione (io stesso ho dovuto riavviare un paio di volte nel tentativo di capire bene come funzionasse...), onde per cui vi raccomando di prestare molta cura nel cliccare su finestre aperte ecc., perché l'efficacia di WinKill è totale, e NON CHIEDE CONFERMA quando chiude le finestre, e la conseguente perdita di dati è dietro l'angolo. Sappiate in ogni caso che l'autore, il sottoscritto e The Games Machine non saranno da ritenere in alcun modo responsabili di eventuali perdite di dati, danneggiamenti al proprio sistema ecc. dovuti a un uso improprio del programma.

SPECIALE COFFEECUP SOFTWARE

La CoffeeCup si occupa principalmente di sviluppare strumenti per gli sviluppatori di pagine web, ed è reperibile al sito: http://www.coffeecup.com

I protagonisti principali di questo speciale sono due editor HTML, destinati ad altrettante fasce di utenza, ben diverse tra loro. Il primo, HTML Express, è uno strumento utile per creare in pochi minuti una pagina web senza preoccuparsi eccessivamente della bellezza, dello stile o della ricercatezza del documento creato, puntando sostanzialmente all'immediatezza e alla rapidità. HTML Editor++ Pro 5.5 invece è un prodotto completo, che permette di sfruttare tutte le potenzialità messe a disposizione dalle ultime specifiche di HTML 4.0, permettendo di realizzare un documento in formato ipertestuale completo e professionale. A loro si affiancano, proponendosi come loro naturale complemento, gli altri sei prodotti del lotto CoffeeCup riservati all'editing di HTML, ovverosia: StyleSheet Maker++ 3.0 (editor di Cascaded Style Sheets), Image Mapper++ 3.0 (guida l'utente nella realizzazione di immagini cliccabili), Applet Button Factory, Applet Headline Factory, Applet Marquee Wizard e Applet Navigation Factory, quattro semplici tool che consentono di scrivere applet Java coi quali arricchire la vostra pagina web. L'ultimo programma è DirectFTP 2.5, utilissimo per uploadare e mettere in rete le pagine realizzate con i prodotti menzionati sopra, oltre che servire come client FTP 'normale'.
Avvertenza: la CoffeeCup, il sottoscritto e The Games Machine non sono in alcun modo da ritenere responsabili dell'eventuale utilizzo improprio dei programmi qui presentati, né di danneggiamenti di ogni genere al proprio sistema derivanti da un loro incorretto utilizzo.

LA RIVOLUZIONE!

TOMB RAIDER III

Natale è alle porte e immancabile arriva il nuovo episodio di Lara Croft, come peraltro avrete potuto intuire anche dalla sinuosa copertina di questo TGM natalizio. Il gioco, come ormai sapranno anche i sassi, è sviluppato dalla Core Design e pubblicato dalla Eidos Interactive. Le vere e uniche novità di questo titolo, al di là delle inevitabili migliorie all'engine, consistono nella possibilità di scegliere in quale ordine affrontare i 4 principali livelli in cui è suddiviso il gioco e nella maggior libertà data al giocatore, che ora ha la possibilità di completare le singole sezioni senza dover seguire percorsi prestabiliti. Il dimostrativo di Tomb Raider III, che vi proietterà nella mistica India, è contenuto all'interno della cartella \TOMB RAIDER 3 del vol. 53 e per essere installato richiede semplicemente che eseguiate il solito setup.exe. I requisiti di sistema non sono ancora disponibili ma saranno i soliti degli altri due episodi. Buon divertimento!

CAESAR III

Per me è la vera rivelazione dell'anno, ma so che si tratta di una considerazione puramente personale: io, che non sono stato mai attratto da questo genere di giochi, mi sto ritrovando da due settimane a giocare ininterrottamente a questo strategico sviluppato dagli Impressions e prodotto dalla Sierra, un gioco nel quale dovrete degnamente sostituire Giulio Cesare nella costruzione di città dell'impero romano e in cui vi troverete di volta in volta ad architettare e realizzare costruzioni e infrastrutture che paiono vivere veramente di una loro vita propria. Il manuale a corredo di questo gioco è bello corposo, per cui è inutile che stia qui a spiegarvi i perché e i per come di Caesar III: quello che posso dirvi è occhio alle case che costruite, ai soldi che avete a disposizione, alle preture, alle case degli ingegneri, ai templi, ai punti di intrattenimento e infine al cibo. Tenete sotto controllo questi parametri e la vostra vita sarà più facile del previsto. Il demo è contenuto all'interno della cartella \CAESAR 3 e per essere installato richiede un doppio click sul file setup.exe. I requisiti di sistema sono contenuti, essendo costituiti da un Pentium 90 con 16MB di RAM.

GRAND TOURING

Di tutti i giochi di corse che si sono susseguiti in questi mesi sul Silver Disk, Grand Touring è forse quello con l'impostazione più arcade che si sia mai visto, così arcade da far sembrare Need for Speed un vero e proprio simulatore.
Trattato in fase di preview a suo tempo dal Todeschini quando ancora si chiamava Super Touring e recensito ora dallo specialista Jacopo Prisco, questo gioco graficamente notevole sviluppato dalla Elite e prodotto dalla Empire Interactive vive ora la sua incarnazione dimostrativa all'interno della cartella \GRAND TOURING del vol. 53 (nome file: grand touring.zip). Le press-release annunciano che nella versione finita avrete oltre 20 tracciati su cui gareggiare (in realtà sono 8 standard, 8 al contrario, 4 di allenamento e 2 nascosti), 20 auto tra cui scegliere (in realtà 8 differenti modelli, ognuno disponibile in 2 colori, più 2 auto segrete di 2 differenti colori), modalità multiplayer fino a 8 giocatori, modalità Arcade e Simulazione, 3 livelli di difficoltà e 12 differenti piloti ognuno con il proprio stile di guida e la propria intelligenza. Di tutto ciò potrete provare un dimostrativo che metterà a vostra disposizione una macchina e un circuito, comunque sufficiente a farsi un'idea più che precisa del gioco. I requisiti di sistema corrispondono anche questa volta a un P166 con 16MB di RAM e scheda accelerata.

RECOIL

Sviluppato dalla Zipper Interactive e pubblicato dapprima dalla Virgin Interactive e quindi dalla Electronic Arts (che però stando a quanto ho capito lo venderà a prezzo budget), Recoil è un gioco che anche se non può vantare un pedigree da primo della classe mi sembra giocabile e divertente quel tanto che basta per essere apprezzato.
Contenuto all'interno della cartella \RECOIL del vol. 53 (nome file: setup.exe), questo arcade vi proietterà nel futuro dove vi verrà dato da pilotare il futuristico e altamente letale carro armato in fibra di carbonio XB-80: veloci, agonistici e arrabbiati quel che basta, dovrete pensare non solo a salvare la vostra pellaccia ma anche il mondo stesso. Man mano che andrete avanti nel livello, come da tradizione troverete dei power-up coi quali potrete potenziare il vostro veicolo, fino a renderlo un vero e proprio mezzo di distruzione. Quel che è bello, tra l'altro, è che a seconda del terreno potrete trasformare il vostro mezzo corazzato in un anfibio col quale postarsi sui terreni paludosi, o addirittura in un sottomarino con cui navigare sott'acqua. Se tutto ciò vi dovesse attizzare, sappiate però che dovrete possedere almeno un P166 con 32MB di RAM; per la versione accelerata è indispensabile la 3Dfx.

END

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy
TELEFONA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

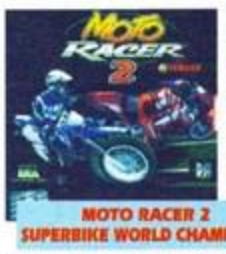
ACTUA SOCCER 3		TELEFONARE
ACTUA TENNIS		TELEFONARE
AIRWAR		TELEFONARE
ARMORED FIST 2		TELEFONARE
BLADE RUNNER ITA	L.	109.000
BLOOD 2		TELEFONARE
CALCIO MANAGER '98	L.	59.000
CARMAGEDDON 2		TELEFONARE
COMBAT FLIGHT SIMULATOR		TELEFONARE
CREATURES 2		TELEFONARE
DARK COLONY	L.	75.000
DARK PROJECT		TELEFONARE
DEADLOCK: SHIRINE WARS		TELEFONARE
DIEBY THE SWORD	L.	89.000
DOWN IN THE DUMPS		TELEFONARE
EMERGENCY		TELEFONARE
F1 RACING SIMULATION '98		TELEFONARE
FALLOUT		TELEFONARE
FALLOUT 2		TELEFONARE
FIFA '98	L.	53.000
FIFA '99		TELEFONARE
FIGHTING FORCE		TELEFONARE
FORSAKEN	L.	95.000
GRAN PRIX LEGEND		TELEFONARE
GRAN TOURING		TELEFONARE
GRAN TURISMO		TELEFONARE
GRIM FANDANGO		TELEFONARE
HALF LIFE		TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS		TELEFONARE
HEXEN 2	L.	49.000
HOME WORLD		TELEFONARE
IF 22 RAPTOR	L.	89.000
INCOMING		PRENOTAZIONE
INDUSTRY GIANT		TELEFONARE
LORDS OF T. REAL M2	L.	89.900
MECH COMMANDER		TELEFONARE
MONACO G. P. RACING SIMULATION		TELEFONARE
MOTO RACER	L.	59.000
MOTO RACER 2		TELEFONARE
NBA LIVE 98		OFFERTISSIMA
NFS 3		TELEFONARE
ODT		TELEFONARE
OMNIA '98	L.	189.000
OMNIA ATLANTE	L.	89.000
OUT CAST		TELEFONARE
REBELLION STARWARS	L.	89.000
RESIDENT EVIL	L.	85.000
ROLAND GARROS		OFFERTISSIMA
SCARS		TELEFONARE
SEGARALLY	L.	85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000		TELEFONARE
SHADOW OF EMPIRE	L.	89.000
SIM CITY	L.	49.900
SIM COPTER		TELEFONARE
SIN		TELEFONARE
STAR KRAFT		TELEFONARE
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS		TELEFONARE
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L.	49.000
THE FIFHT ELEMENT		TELEFONARE
TOMB RAIDER	L.	39.900
TOMB RAIDER 2	L.	89.000
TOMB RAIDER III		TELEFONARE
TONIC TROUBLE		TELEFONARE
TURING RACING CAR		TELEFONARE
TUROK 2		TELEFONARE
UEFA MANAGER '99		TELEFONARE
UNHOLY WAR		TELEFONARE
UNREAL		DISPONIBILE
VIRTUA POOL 2	L.	89.000
WARCRAFT 2 ITA	L.	39.900
WORLD FOOTBALL MANAGER		TELEFONARE
WORLD LEAGUE SOCCER '99		TELEFONARE
X-COM 3 APOCALYPSE		TELEFONARE
X-COM ALLIANCE		TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE

TELEFONARE



MOTO RACER 2
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

TELEFONARE

CARMAGEDDON
TELEFONARE

OFFERTE DEL MESE

ACTUA SOCCER	L.	19.000
BRIAN DREAD 13	L.	39.000
BURIED IN TIME	L.	59.000
CONQUEST EARTH	L.	69.000
CONSTRUCTOR	L.	69.000
DAYTONA USA DE LUXE	L.	79.000
DESCENT 2 ITA	L.	49.000
ECSTATICA 2	L.	79.000
FADE TO BLACK	L.	39.000
FIFA MANAGER	L.	85.000
FIFA '97 ITA	L.	49.000
G POLICE	L.	69.000
GT RACING	L.	69.000
HELL	L.	49.000
MASTER OF ORION	L.	79.000
NASCAR RACING 2	L.	39.000
NAVY STRIKE	L.	49.000
OLIMPIC SOCCER	L.	29.000
JEDI KNIGHT	L.	79.000

SYN
TELEFONARE

VODOO 2
TELEFONARE

ACCESSORI

JOYPAD ACTION PAD L. 30.000
JOYPAD GRAVIS L. 49.900
JOYSTICK A PARTIRE DA L. 20.000
JOYSTICK FEED BACK MICROSOFT

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

BENVENUTI
NELLA NUOVA
RELIGIONE

Stai per vivere un'esperienza incredibile.
Azione di un'intensità assoluta, fantastici mondi 3D, armi dalla potenza inaudita, incantesimi e visuale in terza persona mozza-fiato.

Azione rivoluzionaria col motore di Quake™: sperimentane tutta l'emozione. Il motore di Quake II™, ulteriormente potenziato, garantisce infatti animazioni 3D estremamente fluide e un'azione di gioco frenetica.

Heretic II introduce la terza persona. Arrenditi ad eventi completamente folli e martellanti, giocando in una stupefacente prospettiva in terza persona.

Schermate del gioco.

Tutta la meraviglia dell'universo di Heretic: il famoso sviluppatore, Raven, ha creato un altro capolavoro. Un'azione di gioco incredibilmente ricca, con battaglie in un ambiente 3D fatto di città allagate e civiltà sotterranee. In una parola: leggendario.

Personaggi con abilità eccezionali: ammira Corvus, guerriero Sidhe proveniente da Heretic, che usa i suoi poteri magici, lancia tremende magie, colpisce con armi animate ed esegue mosse di combattimento uniche, come incredibili arrampicate e manovre acrobatiche.

Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. Heretic II® is a registered trademark and Heretic II™ is a trademark of Raven Software Corporation. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id® Technology © 1997 Id Software, Inc. Quake® is a registered trademark and Quake II™ is a trademark of Id Software, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

HERETIC II

PREPARE FOR THE SECOND COMING

ACTIVISION
RAVEN
Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
DIVER
TIMEN
TO
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

NEWS

TIBERIUN SUN RIMANDATO UFFICIALMENTE

Apriamo con una breve nota sul capolavoro annunciato dei Westwood Studios, che certo non farà la felicità di chi voleva passare le feste a dilettarsi con il nuovo capitolo della serie Command & Conquer. Tiberiun Sun è, infatti, stato rimandato ufficialmente al primo trimestre del 1999, e non sarà quindi nei negozi in tempo per l'affollata stagione natalizia. La possibilità che il gioco arrivasse in tempo per le feste era già considerata scarsa da tempo, ma non era mai arrivato un comunicato ufficiale. Il gioco uscirà probabilmente nel mese di marzo.

TEMPI DURI PER LA INTERPLAY...

Nonostante la Interplay possa vantare il line-up forse più grintoso del panorama videoludico attuale, sul fronte dei bilanci le cose non vanno proprio alla grande per la software house, che ha presentato oltre 15 milioni di dollari di perdite nel corso dell'ultimo trimestre d'esercizio fiscale. Per via di questo passo a vuoto, la compagnia ha messo in acconto numerosi licenziamenti; il periodo di empasse, inoltre, sarà destinato a proseguire ancora per qualche mese, poiché grandi titoli come Earthworm Jim 3D e Messiah mancheranno la stagione natalizia. Tra i motivi del bilancio in rosso di cui sopra, invece, c'è soprattutto il mancato successo di Wild 9 e un altro ritardo, quello di Fallout 2.

...E ANCHE PER LA INTERACTIVE MAGIC

Lo stesso discorso fatto per la Interplay vale anche per la Imagic: ritardi nell'uscita dei prodotti e la conclusione di un importante accordo di distribuzione hanno determinato, nel terzo trimestre d'esercizio fiscale, perdite pari a 2.7 milioni di dollari. La posticipazione del lancio di titoli quali Malkari e Ultrafighters ha in larga parte determinato un basso volume di vendite. Per rinverdire le proprie sorti, comunque, la Imagic potrà contare su un nuovo accordo con America OnLine, il più grande provider del mondo: la compagnia collaborerà alla creazione di AOL Games, il nuovo canale-gioco del provider, disponendo immediatamente di un potenziale pubblico di 13 milioni di utenti per le proprie simulazioni.

IL NUOVO SOUND DELLA CREATIVE

La Creative Labs, che ha da poco lanciato la straordinaria Sound Blaster Live!, ha appena reso disponibile la versione 2.0 delle sue EAX (Environmental Audio Extensions). Questa tecnologia, già implementata nella scheda in versione 1.0, permette agli sviluppatori di inserire facilmente nei loro giochi un audio posizionale surround, come estensione del protocollo DirectSound 3D delle DirectX. Con la nuova release, si aprono ulteriori possibilità, come l'introduzione di suoni "ostruiti" e soffocati, per una rinnovata dose di realismo. In pratica i suoni sembreranno provenire da un'altra stanza, oppure dalla stanza in cui ci si trova ma come se fossero uditi attraverso un oggetto, o qualche altro tipo di resistenza. Data la grande popolarità della nuova SoundBlaster e il favore con cui è stata accolta dagli sviluppatori, è del tutto probabile che potremo provare queste nuove esperienze acustiche in tutti i giochi di prossima uscita.

VIDEOGIOCHI E MOTORI...

Anche se il binomio originale era leggermente diverso, credo che il titolo in questione calzi meglio di qualunque altro per "strillare" la partecipazione di THE GAMES MACHINE al prossimo MOTORSHOW 1998. La fiera evento dedicata ad auto e moto più famosa d'Italia si terrà a Bologna dal 3 al 13 dicembre (i giorni 3 e 4 saranno riservati alla stampa) e sarà un autentico bagno di folla. Pensate solo che nella passata stagione oltre un milione di visitatori si sono aggirati tra i numerosissimi padiglioni e hanno assistito a gare ed evoluzioni che da sole valgono il prezzo del biglietto. La formula vincente del Motorshow, infatti, prevede non solo esposizione e vetrina dei modelli più esclusivi e interessanti di auto e moto, ma fornisce anche la possibilità di provare direttamente i nuovi veicoli e di assistere a gare e competizioni/esibizioni che coinvolgono campioni di Formula 1, di Rally e del Motomondiale. Oltre ai padiglioni al coperto, infatti, sono allestite diverse aree "outdoor" con piste di ogni genere e lo spazio per lo spettacolo è assicurato. The Games Machine sarà ospite presso lo stand Italjet e si farà promotrice di gare e tornei incredibili. Non mancherà nemmeno la presenza delle telecamere di TMC2 con il Lion Network (ci avete visto in TV, no?).

Quindi, se desiderate mangiare una pizzetta con il Duspa, sorseggiare un'aranciata amara con il Gaburri, sparare qualche vaccata con Raffo, prendere a calci il Barone, insultare i Bovas e il Pastore o ammirare la grazia delle nostre standiste, non fatevi scappare l'appuntamento e veniteci a trovare.

CRONACHE DI BRITANNIA (Diario di Ultima Online, capitolo IX)

E' con grande piacere che apro il nuovo capitolo delle Cronache di Britannia con un annuncio lungamente atteso: avremo più spazio! Grazie a un felice suggerimento di Icebreaker, infatti, dal prossimo mese, oltre al riquadro cartaceo che state leggendo, avremo uno spazio su quello strano oggetto riflettente chiamato CD. Continuerò a effettuare su carta una sintesi degli eventi più interessanti del mese trascorso, ma nella directory che vi segnalerò troverete tutto il resto o quasi: tenete presente che, attualmente, nei capitoli delle Cronache inserisco sì e no il 30% delle notizie ricevute. Il materiale sarà in HTML, un modo di scrivere senza penna che si può leggere tramite gli "sfogliatori", "browser" nella lingua di Lord British. Sto considerando la possibilità di fornirvi il tutto in altre versioni (su pergamena, pelle di troll, scaglie di drago...), ma la decisione definitiva sarà presa in seguito.
I resoconti nelle Cronache versione CD saranno organizzati per gilde, motivo per cui invito tutti i guildmaster a contattarmi per conoscere i dettagli. Saranno benvenuti i contributi dei singoli, ma prima di inviarmi un plotone di piccioni viaggiatori vi prego di contattare il vostro guildmaster per farvi spiegare come funzionerà il tutto. Ormai siete avvertiti: se ancora comprate The Britannia Machine versione cartacea, passata a quella con CD!
Tornando al gioco vero e proprio, i server europei sono stati provati da Actarus III, con risultati tutto sommato soddisfacenti. Drachenfels è lento come i server americani ma Europa si comporta molto meglio (non a caso la Lex Arcana di Magius si è spostata qui): dove starà il segreto, visto che fisicamente i computer sono nello stesso posto?
Riporto con piacere l'annuncio, ormai un po' datato, della nascita di due nuove gilde: The Night Dragons e Quo Vadis. La prima, su Chesapeake, è ansiosa di accogliere sia giocatori esperti che newbie. Black Dragon, uno dei capi, afferma che la gilda possiede già casa, nave e guildstone, e tra i loro passatempi preferiti c'è la caccia ai PK.
Di Quo Vadis posso indicarvi una home page, con tutte le informazioni del caso: www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth7431. Rick, uno dei membri, mi spiegava che gli affiliati sono ex giocatori di Diablo. Non ci sono imposte da pagare e la gilda in ottobre contava una ventina di membri.
Le note dolenti arrivano dalle gilde storiche. Un mese e mezzo fa Leone di Fuoco mi ha annunciato lo scioglimento della Sacra Unione e ulteriori contrasti hanno portato addirittura alla fine dei Templari di Taos.
Preoccupati per la defezione di Tronky (chi, lo snack al cioccolato? NdSS)? Rallegratevi: questo simpaticissimo guildmaster, che durante un pranzo al castello è stato definito da Lord Blackthorne "as good as chocolate" (a-ha, allora avevo ragione! NdSS), non si è dato per vinto e sta formando una nuova gilda. Trasferita su Europa, essa guarderà a UO come un vero gioco di ruolo e non come un'arena di battaglia. Tronky sta lavorando, insieme con Ackbar, alla realizzazione di una guida a Ultima Online in italiano. Piena di testi, filmati e suoni, la guida risiederà su CD-ROM e sarà ottenibile versando una cifra simbolica a titolo di rimborso spese. Contattate Tronky sia per la gilda che per la guida.

Continua a crescere il progetto dell'Unione, grazie al costante impulso di McOrion e degli altri collaboratori: il sito è visionabile all'indirizzo www.videobank.it/unione. Vale la pena ricordare che alla Biblioteca hanno contribuito in molti, tra cui i Guardiani della Sacra Ankh e i membri della Lex Arcana.
Se vi ha incuriosito il telescopio visto qualche mese fa in una foto di Jordan e Gigi del Taos, sappiate che sia i Followers of Armageddon (grazie a Luca) che un anonimo che mi ha scritto senza firmare sono riusciti a raggiungerlo. Ecco come fare: entrate nel parco dei teletrasporti di Moonglow e andate sulla prima piattaforma a destra. Giunti a destinazione, seguite il sentiero a destra e in poco tempo arriverete. L'anonimo mi ha inviato una mappa ma purtroppo non posso pubblicarla a causa delle dimensioni minuscole che assumerebbe. Grazie comunque!
Ora ripongo il libro sullo scaffale e mi auguro, dal mese prossimo, di non avere più problemi di spazio. Dovrò usare la magia per capire il funzionamento di queste diavolerie tecnologiche. Hail to Lord British!

Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

PIÙ BELLO IL LOOK DI WINDOWS 98

Come già successo con la precedente release del sistema operativo, qualche mese dopo Windows 98 arriva Plus! 98, raccolta di utility e miglioramenti che Microsoft ha scorporato dall'OS vero e proprio.
La funzione principale di Plus!, come già sapranno coloro che possiedono la versione per Windows 95, è di abilitare la gestione dei temi del desktop, cioè raccolte di immagini, suoni e icone che ormai da tempo vanno per la maggiore. Tanto per cominciare potrete installare gli oltre 100 megabyte di file messi a disposizione da Microsoft, ma tenete presente che su Internet o sulle tracce del nostro CD ne troverete in quantità industriale.
Una seconda utility che arricchisce il sistema operativo è il Lettore CD Deluxe, versione migliorata del vecchio Lettore CD capace, tra l'altro, di collegarsi ai siti Tunes.com e Music Boulevard per scaricare informazioni sul CD musicale inserito nel drive. È ovvio che questa funzione risulterà utile solamente a coloro che dispongano di una connessione permanentemente attiva, ad esempio tramite una Intranet, ma se non è questo il vostro caso il programma vi darà comunque la possibilità di salvare le varie richieste andando a eseguirle tutte insieme appena vi connetterete. All'utilità di ottimizzazione di Windows 98 viene aggiunta un'estensione che terrà in ordine il menu Avvio. È infine possibile abilitare la gestione dei file ZIP come fossero dei CAB (in pratica il sistema operativo li vedrà come fossero directory), ma ve lo sconsiglio: la decompressione è di una lentezza estenuante e WinZip ha molte funzioni in più.
Lasciando le aggiunte al sistema operativo e passando ai programmi veri e propri, Plus! 98 mette a disposizione Picture It! Express, versione ridotta di Picture It! che più che un programma di grafica sembra un wizard di fotoritocco, e la versione completa del classico VirusScan (con sei mesi di aggiornamenti gratuiti).

Dal punto di vista ludico potrete dare un'occhiata a Microsoft Golf 1998 Lite, comprendente nove buche del famoso simulatore di golf, e Lose Your Marbles, simpatico puzzle game della SegaSoft nel quale bisogna formare delle file contigue di biglie.
Plus 98! non è un acquisto essenziale, ma farà piacere a coloro che passano i pomeriggi a personalizzare il look di Windows 98.

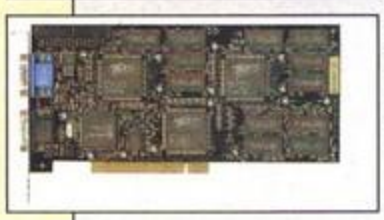
Alessandro La Spada

CHIP ALIENI

La notizia è esplosa sul come una bomba, simile più a una storia di X-Files che alla realtà: la Transmeta, società di hardware piuttosto anonima (in realtà ignota ai più fino a qualche giorno fa) ha brevettato un nuovo chip in grado di mettere in seria difficoltà i processori Intel. Tracce su Internet di questa azienda se ne possono trovare solo dopo affannose ricerche, sotto forma di intricate e poco comprensibili pagine nascoste all'interno di server anonimi: quello che per certo si sa è che tra i suoi fondatori e direttori ci sono Paul Allen, co-fondatore di Microsoft prima e CEO di Transmeta adesso; David Ditzel, il secondo responsabile della nascita della compagnia, ex direttore dei laboratori Sparc della Sun Microsystems (i chip che animano le potenti workstation); Linus Torvalds, 'eroe per caso' che ha il merito di aver creato Linux, il sistema operativo alternativo alle piattaforme Microsoft. Questi tre signori hanno brevettato un chip che, grazie a una non meglio definita tecnologia di 'code morphing' (modifica dinamica del codice, più o meno), è in grado di eseguire istruzioni in linguaggio macchina x86 (quello dei processori Intel) in maniera assai più snella e veloce di quanto non avvenga oggi sui nostri Pentium e soci. Ma come è possibile tutto questo? In pratica il microprocessore elabora istruzioni che sono, in bit, molto più lunghe di quelle attualmente in uso sui processori Intel (32bit) per cui ne può, dopo una rapida conversione, impacchettare parecchie ed eseguirle simultaneamente come se si trattasse di una sola istruzione. Anche se il chip andasse (sparo cifre a caso) a 'soli' 200MHz, per esempio, ed elaborasse codice a 128 bit, questo significherebbe avere a che fare con un equivalente processore Intel da 800MHz! La cosa è ovviamente un po' più complessa, ma pare che funzioni. Il formato delle sue istruzioni si chiama VLIW (Very Long Instruction Word), e pare che sia in grado di codificare non solo le istruzioni x86, ma anche quelle RISC e Java . La dimensione del chip è di circa un quarto di quelle attuali dei Pentium II, questo perché manca completamente la parte relativa alla predizione dell'istruzione successiva, che tanti anni di lavoro è costato alla Intel implementare. Se non sarà poi tanto più veloce, sarà sicuramente più economico. Nessuna voce riguardo alle aziende che potrebbero fisicamente costruire l'oggetto, che potrebbe esordire già l'anno prossimo, ma si vocifera di IBM e di Texas Instruments. Tutto il brevetto è circondato da un tutto sommato inspiegabile riserbo e mistero; certo è che se la cosa andasse in porto le ripercussioni sul mercato sarebbero devastanti: un chip che è compatibile con tutti i sistemi, dal Silicon al x86 al RISC a Java... Sarebbe la fine del monopolio Intel e non solo. Ma ci pensate?

Claudio

CHIP GALORE!



Il Comdex autunnale di Las Vegas è l'annuale occasione di presentazione delle future novità da parte delle case produttrici di hardware. Nel nostro piccolo mondo giova parlare di quello che ci toccherà con mano nel prossimo futuro, ovverosia i chip grafici che prossimamente troveremo nei nostri case sotto forma di fiammanti schede video. Di particolare interesse è l'annuncio del Voodoo3 e del Riva TNT 2, il primo della 3Dfx e il secondo della NVidia. Dopo il Permedia 3, di cui avete potuto leggere qualcosina un paio di mesi fa in queste stesse pagine, ecco le specifiche del nuovo mostro della 3Dfx, in uscita a metà dell'anno prossimo: inizialmente sarà montato su schede AGP 2x (ma in un secondo momento arriverà anche la versione su AGP 4x), sarà composto di 8.2 milioni di transistor costruiti con tecnologia a .25 micron (la stessa dei PII), e sarà all'incirca due volte più veloce di due Voodoo2 messe in SLI (Scan Line Interleave); potrà generare qualcosa come sette milioni di triangoli al secondo utilizzando un'architettura in grado di computare 100 bilioni di istruzioni 3D al secondo; gestirà il bump mapping, il trilinear filtering, il multi texturing in una sola passata e molte altre cose meno chiare; supporterà l'Ultra High-Resolution Display, il formato MPEG-2, e sarà pienamente compatibile con gli attuali programmi (basta patch e fix, a quanto pare). Le versioni previste sono due, il V3 2000 per il mercato OEM (i costruttori di PC) e il V3 3000 per la vendita al dettaglio: il primo partorirà l'incredibile quantità di 250 Mtexel al secondo (come il Permedia 3), mentre il secondo ne genererà ben 366!! Detto in soldoni, qualcuno ha visto andare la prima scheda in versione alfa ('vecchia' di tre giorni) al Comdex, e su un PII 450 il demo di Quake 2 ha mostrato su schermo queste cifre, che sinceramente fanno riflettere circa la potenza della scheda: a 800x600 il gioco girava a 98.6 fps; a 1024x768 a 72.7 fps; a 1600x1200 c'erano 31.6 fps. Inutile dire che alle basse risoluzioni il collo di bottiglia era rappresentato dal processore...

E veniamo al secondo chip del lotto, signore e signori: la NVidia, giustamente orgogliosa del successo che il suo Riva TNT sta riscuotendo in tutto il mondo, ha presentato il suo successore, che si chiamerà Riva TNT Release 2 (anche se probabilmente gli verrà assegnato un nome migliore): andrà due volte più veloce del predecessore, grazie anche alla nuova tecnologia costruttiva a .25 micron; potrà gestire da 4 a 32 mega di SGRAM o SDRAM, e sarà montato su schede AGP 4x. Aiuto...

Claudio

LA GUERRA NEL FUTURO

'Signore! Siamo sotto il fuoco dell'artiglieria nemica, signore!' 'Abbandonare le postazioni! È un ordine, soldato! Abbandonare le postazioni! Maledizione, era una maledetta imboscata. Dov'è il medico? Abbiamo dei feriti, qui! Qualcuno chiami l'ufficiale medico! Che c'è caporale? Perché non esegue i miei ordini e non va a cercare il dottore?' 'È per via dell'ufficiale medico, signore: gli è caduta la connessione pochi istanti prima dell'imboscata nemica. Non abbiamo più avuto sue notizie da allora.' 'Si è... Cosa? Scollegato? Perfetto! Spero che almeno sia rimasto qualcuno della fanteria leggera!' 'Ehm, no, signore. Loro hanno disertato e hanno chiuso la connessione poco prima dell'attacco.' 'Benissimo. Mi sa dire chi è rimasto, a parte noi due e i feriti, caporale?' 'Ehm, nessuno, signore.' Questo paragrafo, che a una prima lettura può sembrare il parto di un uomo mentalmente instabile, potrebbe plausibilmente diventare reale quanto prima, dato che è imminente l'arrivo sul mercato di Team Fortress della Valve Software, gli stessi autori di Half-Life. TF è uno sparatutto on-line basato sul motore del loro ultimo capolavoro (a sua volta basato su quello di Quake 2), in cui diverse squadre di militari virtuali dovranno portare a termine le missioni che verranno loro assegnate, esattamente come nella realtà. Le missioni sono di vario genere e vanno dal classico 'Cattura la Bandiera' a operazioni di spionaggio e sabotaggio. Al momento della connessione vi verrà chiesto in quale squadra di quelle presenti al momento unirvi, e poi di scegliere un ruolo o mansione, tra i nove disponibili, in base alle vostre attitudini e predilezioni. Le possibilità sono di essere un Comandante (incaricato di scegliere la missione e potete scommettere che tale incarico sarà sempre occupato da qualcun altro, credo, un po' come gli op dei canali irc), un soldato di fanteria leggera, un medico (quello cui bomba sempre la connessione al momento meno opportuno), un soldato di fanteria pesante (yum!), un addetto alle postazioni missilistiche (mortai o roba del genere), un cecchino, un membro dei commando (che va alla partita), una spia o un ingegnere (che non si sa bene cosa finirà per fare, in uno sparatutto in soggettiva). Una volta deciso chi impersonare vi saranno impartiti degli ordini, in funzione dello specifico ruolo scelto, e a voi spetterà di portarli a termine con successo. Il compito sarà difficile, perché non ci sarà una seconda possibilità, dato che tutto si svolge in tempo reale: non potrete ricaricare il gioco se vi beccano. Le mappe saranno oltre una ventina ma le missioni progettate per essere giocate su di esse saranno ovviamente molte di più; a disposizione di ogni soldato ci sono dodici armi prese di peso da quelle in dotazione degli eserciti di tutto il mondo, più un sacco di veicoli da guidare (blindati per trasportare le truppe, carri armati, elicotteri da ricognizione, ecc.). Alcune missioni prevedono di sfidare dei Bot (personaggi dotati di intelligenza artificiale) guidati dal computer, e nel caso che i componenti di una squadra non siano in numero sufficiente per iniziare la missione, il programma stesso li metterà a disposizione anche come alleati. Particolare cura sarà riposta nello sviluppo della cosiddetta intelligenza di questi personaggi, dato il loro ruolo cruciale nel gioco. Il programma si avvarrà anche di una semplice interfaccia per comunicare tra compagni di squadra (altro elemento piuttosto importante). Se Half-Life è stato il primo gioco a offrire l'animazione con scheletro ai propri personaggi (aumentando non poco il realismo dei loro movimenti), Team Fortress andrà oltre avvalendosi dell'animazione parametrica. Qualunque cosa significhi, avremo soldati che muovono la testa quando si guardano intorno (invece di avere tutto il corpo che ruota), e gambe che si muovono diversamente a seconda del posto in cui si trovano (inclinazione, tipo di terreno, posizione relativa del personaggio). Preparate il modem e un bel PC pompato, e noi vi faremo sapere.

Claudio

IOMEGA ALLARGA LO ZIP

Se faceste un giro da noi in redazione, tra le montagne di CD scorgereste anche un numero imprecisato di dischi ZIP. Se anche voi utilizzate questo formato, vi interesserà sapere che la Iomega ha appena lanciato una nuova versione del suo popolare drive, in occasione del Comdex di Las Vegas. Il nuovo Zip avrà un'aumentata capacità di 250MB, pur rimanendo perfettamente compatibili con i vecchi dischi da 100MB. Inoltre, l'hardware comprenderà una nuova routine per la riproduzione di materiale protetto da copyright e scaricato da Internet, come musica e video. La tecnologia si chiama "Record/Play", e consentirà agli sviluppatori di crittografare i dati presenti sul disco Zip rendendo impossibili ulteriori trasferimenti. In pratica i contenuti multimediali protetti potranno essere accessibili solo dal supporto di registrazione originale. E' un po' lo stesso tipo di protezione che la Sony adotta con i MiniDisc, che possono immagazzinare la copia esatta di un qualunque CD, ma che non possono poi consentire ulteriori copie. Oltre a questo nuovo modello, che viene proposto al prezzo di 199 dollari, la Iomega ha anche lanciato una versione USB del vecchio Zip, dal prezzo di 149 dollari.

L'E-MAIL CHE SI FA SENTIRE

La posta elettronica è uno strumento di comunicazione eccezionale, forse piagato da un unico difetto: a meno di possedere una connessione permanente alla rete, nessuno è in grado di sapere se è disponibile nuova posta a meno di collegarsi con il proprio provider. In termini più generali, la posta non arriva al destinatario (come quella tradizionale), ma al database del relativo ISP finché il destinatario stesso non si cura di prelevarla. Una compagnia Israeliana, la MailPush,. Ha sviluppato un software in grado di aggirare il problema; MailPush Express, come è stato chiamato, effettua continui controlli sugli account e-mail di un provider e contatta il modem dell'utente interessato per segnalare la presenza di nuovi messaggi, anche se questo non è collegato. In questo modo, il destinatario riceve un messaggio sullo schermo che indica la disponibilità di nuova posta, senza doversi collegare per scoprirlo. Il meccanismo funziona con qualsiasi server POP3, attualmente il protocollo per lo scambio di posta più diffuso al mondo. L'introduzione di questa tecnologia segue l'esempio di altri programmi che segnalavano l'arrivo della posta tramite telefono o cercapersone.

IL CHIP VENUTO DALLO SPAZIO

Una giovane compagnia della Silicon Valley chiamata Transmeta sta per rivelare alla comunità informatica i dettagli relativi al misterioso chip a cui sta lavorando, che promette di essere rivoluzionario e incredibilmente potente. La compagnia è stata fondata nel 1995 da Paul Allen, co-fondatore di Microsoft, e David Ditzel, un veterano nel settore del design dei microprocessori. Il grande segreto che ha coperto il nuovo chip ha generato voci di corridoio al limite della follia, come quella secondo cui la Transmeta starebbe utilizzando una tecnologia aliena. Maggiori dettagli sono disponibili grazie al fatto che la società ha protetto il nuovo chip con alcuni brevetti, secondo i quali esso sarebbe in grado di convertire le istruzioni di tipo Intel in un formato più avanzato conosciuto come VLIW (Very Long Instruction Word). Questo termine indica una serie di tecnologie che combinano molte istruzioni di codice in una sola istruzione più lunga, che può quindi essere eseguita più efficientemente e in

NEXT

NEWS

minore tempo. Il chip avrebbe quindi il vantaggio di essere compatibile con Windows, Java e la tecnologia RISC, offrendo però prestazioni incredibilmente superiori alle CPU che utilizziamo oggi. Inoltre, le dimensione del processore sarebbe fino a quattro volte inferiori a quelle di un Pentium 2, con una conseguente riduzione dei costi e una possibilità di spingersi a frequenze più elevate. Questo straordinario oggetto potrebbe apparire già nel 1999; tra le compagnie che sarebbero pronte a dare inizio alla produzione pare ci siano già IBM e Texas Instruments.

LA AMD FA UNA TRIPLETTA

In occasione del Comdex, la AMD ha lanciato ben tre nuove COPU della linea K6-2, e ha rivelato che inizierà a produrre anche microchip destinati ai computer portatili, a partire dal primo trimestre del prossimo anno. I tre nuovi processori hanno rispettivamente la frequenza di 366, 380 e 400MHz, e riducono quindi il gap di velocità con il concorrente Intel, attualmente giunto a 450MHz. Un processore di questa stessa frequenza è comunque previsto per l'inizio del 1999, proprio quando Intel sarà giunta alla soglia delle 500MHz. Quando alle CPU destinate ai notebook, esse prenderanno il nome di K6-3, gireranno a 450MHz e oltre, e saranno dotate di 256Kb di cache integrata. Crescono, intanto, le speculazioni sulla nuova linea K7, che pare esordirà alla frequenza di 500MHz anch'essa con una cache integrata, per posizionarsi inizialmente nel settore dei PC desktop ad alte prestazioni.

ANCHE MCDONALD'S GUARDA AL 2000

Ormai saprete tutti quale problema rappresenta l'arrivo dell'anno 2000 per i sistemi informatici, e quanto la comunità tecnologia mondiale sti sborsando per aggiornare i propri computer. Pensate che persino McDonald's dovrà spendere circa 30 milioni di dollari per rendere compatibili con il nuovo millennio le proprie macchine. I primi test verranno effettuati già alla fine di quest'anno, e i sistemi saranno operativi entro l'inizio del 1999. La compagnia ha anche dichiarato che ritiene di poter contare su un similare aggiornamento da parte di tutte le aziende sue collaboratrici; nel caso questo non dovesse avvenire, o nell'improbabile caso che l'operazione di compatibilità per la stessa McDonald's possa non andare a buon fine nei tempi stabiliti, l'impatto sul bilancio della catena sarebbe tangibile.

ARRIVA INTERNET EXPLORER 5.0

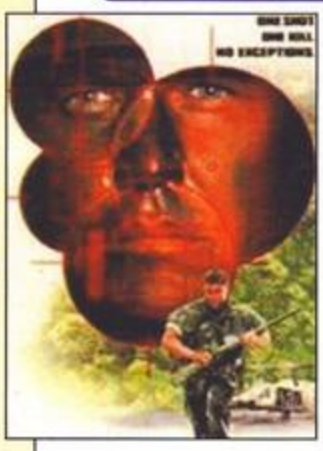
Microsoft ha reso disponibile per una valutazione tecnica la versione Beta del browser Internet Explorer 5. Il prodotto si basa sull'architettura dei precedenti Internet Explorer 3.0 e 4.0, con caratteristiche come la componentizzazione e l'integrazione tra Web e PC, sfruttando la tecnologia Microsoft IntelliSense, che offre maggiore semplicità per l'esplorazione su Internet. IntelliSense, infatti, semplifica le attività complesse e automatizza le operazioni di routine eseguite con il browser, consentendo agli utenti di risparmiare tempo ed essere più produttivi. Questa versione Beta è stata progettata per offrire ai professionisti del settore IT, oltre che a tutti gli utenti interessati alle nuove tecnologie, l'opportunità di valutare Internet Explorer 5, inviare feedback e familiarizzare con il programma prima ancora della sua disponibilità definitiva.
"L'integrazione di IntelliSense rientra nelle strategie di evoluzione di tutte le nostre tecnologie verso la massima semplicità

LA GITA PIÙ LUNGA

Esistono due mondi... Uno è quello che noi conosciamo, quello in cui viviamo, con le sue contraddizioni, i suoi malesseri ma anche le sue bellezze e le sue meraviglie. Un mondo fatto di logica, di scienza, di purezza e di precisione. In cui ogni elemento è stato studiato, catalogato, dove ogni fenomeno è spiegato con le conoscenze scientifiche e tecnologiche che abbiamo a disposizione. L'altro mondo, il secondo, si trova dall'altra parte di quel velo sottile che ricopre le nostre menti quando dormiamo: un regno magico e arcano, fatto di incantesimi e di caos, una landa dove i sogni diventano realtà. Realtà per quel mondo esattamente come sono reali per noi le cose che tocchiamo, che mangiamo nel nostro universo cosciente. E in cui i fenomeni non hanno una spiegazione logica, in cui la gente legge nel pensiero e gli incantesimi non si possono spiegare con delle equazioni: avvengono perché chi li compie ha il 'potere' di farli, e basta. Immaginate di poter viaggiare tra questi due mondi, tra Stark e Arcadia. Immaginate di poter passare da una realtà all'altra con la stessa facilità con cui attraversate una porta. In Longest Journey della FunCom potrete farlo. Questo potere sarà alla vostra portata. E poiché la vostra missione è quella di preservare intatta la Bilancia che collega i due mondi, che mantiene l'equilibrio tra l'Ordine e il Caos, tra la Magia e la Scienza, DOVRETE farlo. Voi, nei panni di April, una giovane ragazzina di appena diciotto anni, una normale studentessa di arte, vivrete quest'epica avventura a cavallo dei due mondi, un cavallo che sembra essersi all'improvviso imbizzarrito. Riportare l'ordine nei due universi, che fino a ora avevano convissuto in pace, rispettandosi senza che uno dei due interferisse nelle vicende dell'altro, sarà il vostro scopo .Visiterete più di cento locazioni, parlerete con oltre cinquanta personaggi e dovrete risolvere le decine di puzzle che incontrerete. Longest Journey è una tradizionale avventura punta e clicca ma corroborata dalle nuove tecnologie grafiche che proietteranno il giocatore in un ambiente tridimensionale, analogamente al recente Grim Fandango della Lucas. Questo significa un motore grafico che gestirà scenari in alta risoluzione in True Color e personaggi composti da un buon migliaio di poligoni. Visto così non sembrerebbe niente di eccezionale, ma le foto che vi mostriamo fanno venire una discreta acquolina in bocca, per quanto sono evocative. Attendete ulteriori aggiornamenti...

Claudio

FILM LUDICI



Continua imperterrita la saga del pettegolezzo e del gossip riguardante i film tratti dai videogiochi, sempre più fonte di ispirazione per i produttori di Hollywood, ormai in evidente carenza di idee originali. Questo mese tocca al leggendario DooM, videogioco simbolo di una generazione, fare gli onori di casa e introdurci al film da esso ispirato, in uscita la prossima estate sugli schermi americani. Inizialmente prodotto dalla Universal Pictures, il film avrebbe dovuto essere seguito da Ivan Reitman, il regista di 'Ghostbusters' e, nelle sue intenzioni, ne avrebbe ricalcato lo stile comico, pur rimanendo un film d'azione. Un vero delirio. Qualcuno se ne è accorto e ha fatto in modo che il progetto cadesse nel vuoto, pronto per essere raccolto dalla Tri-Star. Da quelle parti evidentemente conoscono bene il gioco, perché tra le dichiarazioni ufficiali dello studio di produzione c'è quella di lasciare inalterata l'atmosfera di terrore e di 'Inferno sulla Terra' che il gioco trasmetteva. La storia la conoscono tutti: le orde demoniache dell'Inferno hanno fatto irruzione nella realtà, portando morte e distruzione. Il loro cammino verso la Terra passa da Marte, su cui risiede una installazione militare: lanciato l'allarme, un commando scelto di marine viene mandato sul pianeta rosso per dare le giuste zampate ai demoni. Come sempre il pericolo viene sottovalutato e le oscene creature del Male compiono una vera e propria strage dei soldati americani. Uno solo di loro si salva, intrappolato nella base marziana ormai territorio consolidato dei demoni, e a lui spetta il compito di fermarli prima che intraprendano la strada verso la Terra... Una impari lotta contro malefiche creature di ogni sorta, contro i suoi stessi commilitoni ora tramutati in agghiaccianti zombie, il terrore che

ansima dietro ogni angolo...
Ed ecco le ultime voci riguardanti le persone che lavorano al film: della sceneggiatura pare che se ne occupino Ron Mita e Jim McClain, i produttori potrebbero essere Dino Conte e Moe LoSpinoso (se qualcuno avesse mai sentito questi nomi o abbia voglia di farsi un giro sull'Internet Movie Database mi faccia pure sapere); si fanno invece consistenti le voci che vedrebbero Sam Raimi sulla poltrona di regista (e questo sarebbe un colpaccio!), mentre il protagonista principale pare essere nientepopòdimeno che Tom Berenger. Speriamo che il tutto non si risolva nel solito buco nell'acqua o in un mestissimo film per la TV con Brina Bosworth...
Per quel che riguarda gli altri titoli devo comunicarvi che, dopo molto tempo speso a tergiversare, la Square Soft ha finalmente firmato un accordo con la Columbia Pictures per la realizzazione di 'Final Fantasy: The Movie', realizzato in computer-graphic e previsto per il 2001. Senza essere tratto specificamente da nessuno degli (ormai) otto titoli che caratterizzano la serie, la trama continuerà a narrare gli eventi del mondo in cui è ambientato uno degli RPG più famosi di tutti i tempi, e sarà scritta da Al Reinert, autore della sceneggiatura di 'Apollo 13'.
Per quel che riguarda Lara e il suo film, invece, solo una vocina riguardante la protagonista, che ora vede in testa alla classifica di possibili protagoniste Catherine Zeta-Jones, la pupattola della 'Maschera di Zorro'.

Claudio Mollica

I DRAGONI DI BILL

Lo so che non c'entra molto, ma ho scritto questo titolo più che altro per attirare la vostra attenzione su quello che si preannuncia come un signor gioco, sviluppato dalla Eclipse Games e distribuito dalla Microsoft (visto che Gates c'entrava in qualche modo?): Dragon. Il titolo non è molto originale di per sé, mi rendo conto; si tratta di un arcade adventure in tre dimensioni, sullo stile di Nightmare Creatures, del quale riprende sia i combattimenti a suon di colpi di karate sia l'esplorazione delle locazioni in cui ci si muove. La storia racconta di una Cittadella della Luce e dell'Ombra, un tempio che si trova sperduto tra le montagne della Cina, in un'epoca non ben definita. Nei panni di Jimmy (probabilmente uno dei nomi più fantasiosi che abbia mai incontrato nella mia carriera di videogiocatore) dovrete girovagare in lungo e in largo per il suddetto luogo di culto e imparare a padroneggiare le arti marziali, così come le altre armi più convenzionali che troverete. Superata questa prima fase di 'training' dovrete mettere a frutto quello che avete sì faticosamente imparato contro le orde del male che, come sempre, minacciano la Terra e ce l'hanno con noi. Se riuscirete nell'improba missione di ricacciare i demoni e compagnia bella dalla fogna da cui sono usciti, potrete liberare dalla prigionia anche il vostro mentore spirituale Sung, col quale avete più di un debito di riconoscenza. Il gioco, previsto per la fine dell'anno, è realizzato totalmente sfruttando il motore grafico Genesis 3D, sviluppato dalla Eclipse medesima (ed è questa la vera novità); in rete, da qualche parte, è possibile scaricare una versione beta di suddetto engine grafico, comprensiva di un paio di bei livelli per deathmatch e del potente editor che consente (in teoria) di realizzarvi il vostro gioco su misura (modelli, livelli, eventi, telecamere, ecc.). Ovviamente è garantito il pieno supporto nativo per le schede acceleratrici più famose e quello Direct3D per tutte le altre, oltre che un buon render software tradizionale. Già implementata nella versione dimostrativa del motore grafico è tutta la parte relativa ai protocolli di rete, onde per cui è pressoché certo il pieno supporto al multiplayer.
Claudio

Claudio

Con BlasterPC™ le tue emozioni prendono vita...

Immagina tutta la tua famiglia riunita intorno ad un PC che è molto più di un PC, perchè con lui puoi giocare, guardare un film con effetti speciali, ascoltare musica e molto altro ancora! BlasterPC™ vi porterà in un nuovo universo del multimediale, dove emozioni e divertimento sono spettacolari!

Caratteristiche

- Lettore DVD 5X - CD ROM 32X
- Scheda MPEG2 Dxr2
- Sound Blaster Live!
- Altoparlanti PCWorks FourPointSurround
- Acceleratore 3D Blaster Voodoo2 12 MB
- Graphics Blaster Exxtreme AGP
- Modem Fax Voice 56k
- WebCam II USB
- Gamepad USB
- Pentium II 350/450 - Ram 64 Mb - HD 6,4 Gb
- Unreal, Incoming, Ultimate Race Pro e molti altri programmi

BlasterPC, sprigiona la tua potenza

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

PER SAPERE IL PUNTO DI VENDITA A TE PIÙ VICINO

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION

PER CONOSCERE IL PUNTO

CREATIVE CONNECTION

PIÙ VICINO: 02-82 28 161

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl - Le immagini sono puramente indicative.

NEWS

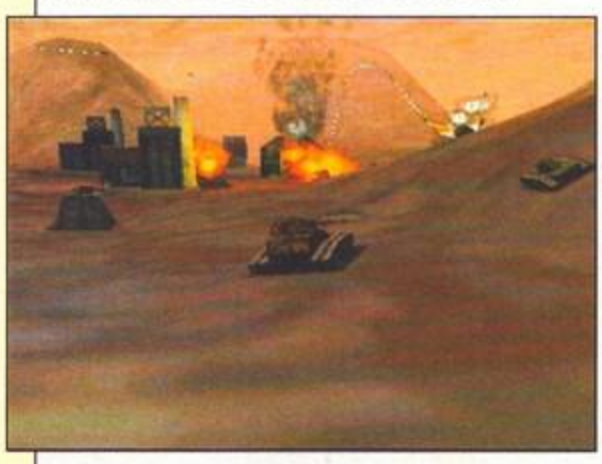
possibile", ha affermato Glauco Ferrari, Direttore Marketing Platform and Applications di Microsoft. "Il nuovo browser semplificherà e automatizzerà in modo sostanziale le più comuni operazioni Web, raggiungendo gli standard di semplicità d'uso delle altre applicazioni Microsoft. Che si voglia eseguire un'attività di amministrazione o effettuare una semplice esplorazione, Internet Explorer 5 permetterà di sfruttare pienamente tutti i benefici del Web." centinaia di operazioni comuni, come eseguire ricerche, esplorare, organizzare e accedere alle informazioni - ovunque esse si trovino - sono state semplificate e automatizzate, apportando un miglioramento significativo di accesso alle informazioni sul Web. Dopo essere stata introdotta per la prima volta nelle applicazioni di Office, la tecnologia IntelliSense migliorerà l'esplorazione di Internet aumentando significativamente la semplicità, l'automazione e la flessibilità nell'uso di Internet Explorer. Per esempio, il nuovo Search Assistant permette di ridurre la complessità legata al recupero delle informazioni; ciò avviene sfruttando la potenza di differenti motori di ricerca, che consentono ricerche rapide e ottimizzate. Inoltre, caratteristiche come "Aggiungi e Organizza Preferiti" e la visualizzazione della Cronologia sono state perfezionate per offrire una mAggiore facilità d'uso. L'intelligenza" intrinseca di Internet Explorer 5 automatizza le operazioni Web più comuni, rendendo superflue numerose attività precedentemente svolte manualmente con il mouse o la tastiera. La caratteristica AutoComplete, introdotta per la prima volta in Internet Explorer 4.0, è stata migliorata per permettere di risparmiare tempo durante la compilazione di moduli Web. Inoltre, qualsiasi errore comune eseguito nella digitazione degli indirizzi URL viene corretto automaticamente con la nuova funzionalità AutoCorrect. Explorer 5 consente inoltre di utilizzare il Web nel modo che si desidera, accedendo alle informazioni ovunque esse si trovino, integrando "portali" e applicazioni o installando componenti software. Per esempio, con Windows Synchronization Manager, gli utenti possono facilmente sincronizzare pagine Web per utilizzi off line, nonché sincronizzare informazioni relative a qualsiasi altra applicazione, come la posta elettronica. Sarà possibile inoltre scegliere il proprio client di posta elettronica tra quelli dei provider disponibili, come per esempio MSN Hotmail, accedendo ad una casella di e-mail sempre disponibile dal browser.

TRADIRE IL PC PER UN IMAC

Una ricerca condotta dalla società americana Audit & Surveys sulle vendite di Imac ha prodotto risultati senza dubbio interessanti. Innanzitutto, in circa sei settimane di commercializzazione, sono stati oltre 278.000 gli iMac venduti, e più del 40% degli acquirenti di iMac sono nuovi clienti per Apple. Il 29,4% degli acquirenti di iMac sono al loro primo computer; il 12,5% utilizzava in precedenza sistemi PC Wintel; il rimanente 58,1% era già utente Macintosh. "iMac offre una combinazione unica di design, semplicità e potenza a un prezzo decisamente accattivante", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple Computer. "Grazie alla ricerca condotta da Audits & Surveys possiamo affermare con certezza che i punti di forza di iMac siano la rapidità e la semplicità di accesso a Internet". iMac ha dato una scossa al mondo Macintosh, infondendo ottimismo e fiducia soprattutto negli sviluppatori software: sono infatti già oltre 1000 le applicazioni e gli aggiornamenti per la piattaforma Macintosh realizzati dall'annuncio di iMac. La maggior parte di questi titoli è indirizzata agli utenti

DEVASTATO DALLA GUERRA

Sembra che i cloni di Uprising, dopo l'annuncio dell'imminente seguito, si stiano accavallando nel panorama ormai affollato all'inverosimile delle uscite natalizie. Dopo Uprising 2 stesso ed Enforce della UDS, il mix strategici in tempo reale/sparatutto in soggettiva trova in Wartorn della Eyst un altro partecipante alla contesa di miglior titolo del genere. Questa volta la storia è un po' diversa ma la dinamica rimane la medesima dei titoli menzionati poc'anzi: un gioco di guerra in cui si combatte in prima linea a bordo di mezzi adeguati al conflitto, e in cui è necessario comunque pianificare e gestire con oculatezza le risorse a disposizione se si vuole ottenere il massimo dei risultati. La caratteristica avvincente di questo genere di giochi (e che per questo stanno raccogliendo tanti consensi) è la possibilità di provare con mano - pena la sconfitta o, peggio, la morte - i risultati delle proprie strategie. Questa volta, ancora, siamo nel futuro (Bastaaaaa! Non se ne può più! Qualcuno dovrebbe farsi carico di dire a queste persone che ne abbiamo abbastanza di trame sempre uguali, e che potrebbero oggettivamente sforzarsi di trovare qualcosa di più carino), solo che per una volta la guerra non è più considerata un mezzo necessario per risolvere i battibecchi che animano gli incontri tra i politicanti delle varie nazioni. E questa sarebbe una buona notizia, se non fosse che,



contemporaneamente a questo, veniamo a sapere che la guerra viene ora utilizzata come spassoso passatempo buono solo per la televisione e i falliti che la guardano: chi combatte lo fa per la gloria, per la fama e i soldi degli sponsor, aprendosi le porte per una prestigiosa carriera nel più grande show di tutti i tempi: la guerra! Senza contare che i conflitti su larga scala offrono un effetto collaterale ben gradito ai capi di stato: contrastare efficacemente il dilagante problema della sovrappopolazione del pianeta e conseguente messa in crisi delle riserve alimentari. Le possibilità offerte al giocatore che decide di cimentarsi in quest'impresa sono di una Quick Battle (battaglia usa e getta, da sperimentare esclusivamente come allenamento) o di una prolungata campagna composta da numerose missioni per scalare, di battaglia in battaglia, i vertici delle organizzazioni militari. I mezzi che si possono controllare sono di ogni genere: aerei, navali e di superficie, con tutte le varianti del caso. La grafica beneficia delle potenzialità offerte dall'ETTE (acronimo di Eyst Three-d Tactics Engine), il motore 3D che muoverà tutto quello che vedete su schermo, gioiello grafico sviluppato dallo stesso team che si occupa di rendere il gioco una vera esperienza per gli amanti degli strategici d'azione.

Claudio

LA SIERRA CI FA VOLARE NELLO SPAZIO

Mentre festeggiamo la Origin che ha deciso di regalarci (nel vero senso della parola) una nuova avventura della serie Wing Commander, scopriamo che la Sierra ha annunciato l'uscita di Homeworld, gioco che ne ricalca la struttura di base e che cerca di bissarne il successo. Il titolo è sviluppato dalla Relic Entertainment, che da Vancouver è pronta per il suo debutto nella grande arena del mercato videoludico. Vediamo di indagare approfonditamente sulla storia, visto che in questo genere di titoli essa costituisce l'elemento più importante. In una galassia lontana, lontana... ehm, no, ho sbagliato gioco. Dicevo, in un remoto angolo dell'Universo si trova un regno di pace, governato da un sovrano illuminato che con saggezza amministra i suoi averi, garantisce la democrazia e la libertà per i suoi cittadini e lo mantiene prospero e sereno negli anni. Ma la fiaba, come potete facilmente immaginare, è destinata presto a cambiare tono: da romantico e sdolcinato a violento e pauroso, che prende il sopravvento sulle smancerie non appena dei malvagi invasori decidono di conquistare i pianeti di quella galassia. Forti della loro superiorità numerica (sono arrivati a bilioni per portare a termine il loro criminoso piano di conquista) si impongono con la forza sulla popolazione in men che non si dica, relegando i superstiti dell'invasione in un remoto, freddo e inospitale pianeta ai confini di quel sistema solare. Centinaia di anni dopo la situazione è pressoché immutata: gli usurpatori vivono sereni, i discendenti di coloro che allora furono allontanati dalla terra natale hanno dimenticato la serenità di quegli anni, rassegnati a un'esistenza buia e infelice. Viene però alla luce, tra le rocce di quel pianeta ostile, un cristallo misterioso. Questa pietra preziosa emette un debole segnale che, una volta decodificato, si rivela essere il piano di costruzione di una immensa nave spaziale, con annessi piani di volo per una destinazione sconosciuta. Dopo aver realizzato l'imponente vascello, i milioni di persone residenti vi si imbarcano e decidono di seguire la rotta indicata, nella speranza che li possa condurre a quella che potrebbe essere la loro vecchia casa. Sul loro cammino troveranno mille difficoltà, a partire dai conquistatori che cercheranno in tutti i modi di impedire che i novelli Ulisse ritornino alla loro natia Itaca. Il gioco è in treddi, offre un gran numero di velivoli spaziali da pilotare, una serie di effetti speciali spettacolari (scie di fumo, esplosioni), una trama cinematografica (arricchita da sequenze di intermezzo filmate) e un innovativo sistema di telecamere che permette di osservare le scene di combattimento spaziale dal retro delle navi fino ai pianeti circostanti. Homeworld darà la possibilità a 8 giocatori di incontrarsi sui server di WON.net per sfidarsi in appassionanti (e gratuiti, dato che il servizio non è a pagamento) duelli spaziali.

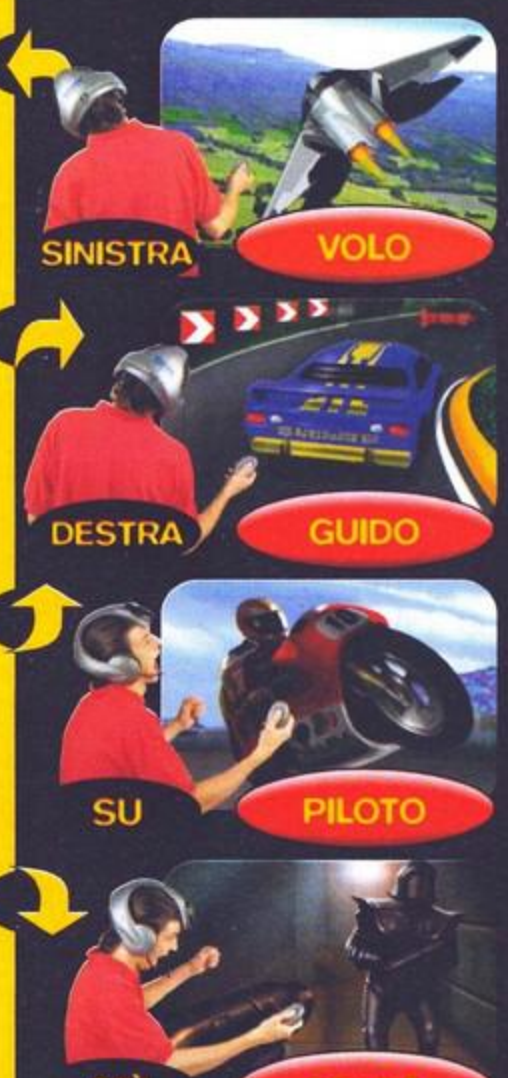
Claudio "Maniac" Todeschini

NON RIMANERE FUORI DAL GIOCO...
INDOSSA IL CASCO UNION REALITY ED

ENTRA NELLA TESTA DEL TUO EROE!

PROPOSTE

Chi sviluppa giochi dice di noi:
RAGE: "Siamo convinti che il casco Union Reality migliorerà la giocabilità dei nostri titoli"
DID: "Il casco Union Reality ha allargato le frontiere della interattività.



100% COMPATIBILE con tutti i giochi predisposti

THE GAME REVOLUTION

Design by *pininfarina*

Con il **Casco Union Reality** e il **sistema DDT (Double Device Technology)** puoi finalmente pilotare un aereo con il joystick, e, contemporaneamente, guardarti intorno; guidare una macchina con il volante e controllare chi cerca di sorpassarti; o più semplicemente muoverti in una direzione e con la testa guardare in un'altra. **Entra nel gioco, ora sei tu il protagonista!**

DOUBLE DEVICE TECHNOLOGY™

L. 179.000 +iva

UNION REALITY

www.unionreality.com

VIDEO COMPUTER S.p.A
Via Antonelli, 36 - Collegno (TO)
Tel. 011/403.48.28 r.a.
Fax 011/403.33.25 r.a.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE A
DOVE Numero Verde 167-811020
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

NEWS

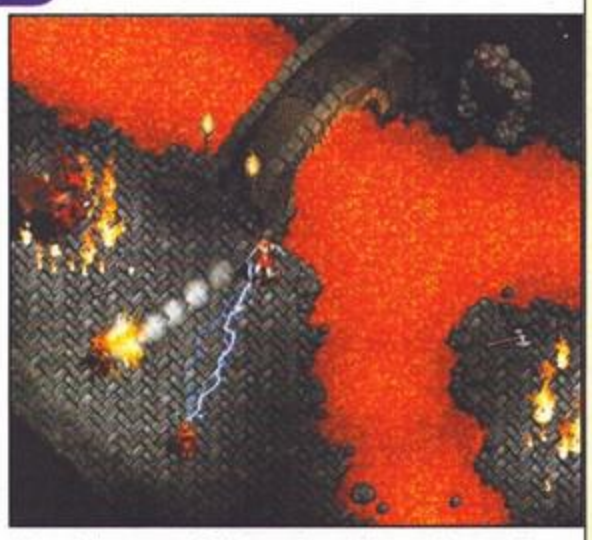
consumer e sarà disponibile fin dalla prossima primavera.

IL PC IN MACCHINA

In occasione del Salone Mondiale dell'Automobile di Parigi, Citroen - la famosa casa automobilistica francese - ha installato in via dimostrativa sistemi Auto PC su alcuni suoi modelli di auto. Citroen è il primo produttore di automobili europeo ad annunciare che introdurrà tali sistemi nella sua prossima linea di autovetture. Gli Auto PC si basano sul sistema operativo Microsoft Windows CE, che permette di combinare numerose funzionalità in un dispositivo che, come migliaia di visitatori hanno potuto verificare, può essere contenuto in uno spazio molto ridotto. Un Auto PC può contenere un sistema di controllo vocale digitale per radio AM/FM e lettori CD-ROM, un address book e strumenti di navigazione con Global Positioning System opzionale. Saranno inoltre presto disponibili numerose applicazioni di terze parti, come soluzioni per la comunicazioni di dati senza fili, telefoni cellulari, integrazione GSM, sistemi a registrazione vocale e di diagnostica del veicolo.
"Milioni di proprietari di automobili in Europa potranno presto utilizzare in modo più produttivo e piacevole il tempo che trascorrono al volante, gestendo più efficientemente la manutenzione e i sistemi di sicurezza della propria auto e disponendo di una gamma di informazioni impensabili fino a poco tempo fa", ha affermato John Leftwitch, Vice President Marketing di Microsoft Europa, Medio Oriente ed Africa. "Questo è un grande esempio di come le macchine che tutti usiamo ogni giorno, grazie a Windows CE, possano divenire più utili, più facili da usare e capaci di elaborare la crescente quantità di dati disponibili in formato digitale". "Citroen è sempre stata all'avanguardia nell'utilizzo delle tecnologie per migliorare il servizio di guida", ha affermato Claude Satinet, Executive Vice President di Citroen. "Per Citroen lavorare con Microsoft, e con altri leader nel settore dei dispositivi per gli autoveicoli come Clarion e la nuova società InfoGation, rappresenta dunque una partnership naturale. Durante le anteprime ai clienti abbiamo registrato un grande interesse, perciò valutiamo molto positivamente questa iniziativa". Progettato per divenire un sistema informativo e di intrattenimento per le persone in movimento, Auto PC dispone di caratteristiche quali facilità d'uso, connettività e capacità di navigazione. Include inoltre strumenti che lo rendono una piattaforma potente per la gestione di soluzioni e informazioni aziendali fondamentali. Il sistema operativo Microsoft Windows CE 2.0 è stato sviluppato fin dal principio per equipaggiare una serie di nuovi dispositivi, tra cui gli handheld PC, i PC di dimensioni palmari, i lettori DVD, le console di intrattenimento e un'ampia gamma di sistemi embedded. Microsoft Windows CE 2.0 è un sistema operativo a 32-bit, compatibile con Windows e con caratteristiche real-time, ed è stato progettato per soddisfare la domanda di un sistema operativo piccolo e scalabile, che possa essere utilizzato in una ampia selezione di prodotti. Auto PC, di cui Windows CE costituisce il motore, aggiunge funzioni di riconoscimento vocale, un'agile interfaccia e altre caratteristiche orientate all'utilizzo specifico dell'automobile. Alcune delle principali funzionalità e capacità dei sistemi Auto PC includono la possibilità di cambiare la sintonia, accedere a stazioni predefinite o saltare tra i dischi o le tracce di un CD mediante semplici comandi vocali; recupero di numeri telefonici tramite comandi a viva voce e - in opzione - la possibilità di leggere i numeri telefonici al conducente e persino digitare direttamente i numeri attraverso un

CRONACHE DAL PASSATO

Ho trovato, abbandonata in uno scaffale di una biblioteca, questa pergamena:
"Narrerovvi ora le vicende di un'antica regione, ove habean a confrontarsi feroci forze maligne in impari tenzone. Lì regnava dei maghi il gran sovrano, un potente magiciano. Suoi fedeli eran dei ragazzi, che della magia non eran avvezzi. Per potersi innanzi alle dame de' lor prodigi bullare, essi dovean tre grandi prove superare: chi di essi volgea al trionfo lo sguardo, gloriarsi potea dinnanzi al Gran Vegliardo. Habbi a dire che attraverso i tre feudi di Nox gli sfidanti dovean viaggiare, e lì feroci nemici avean da incontrare. Verde, Rosso e Blu eran i nomi delle terre da cui, finora, nessuno torno più. Nel colore ch'è della collina dovrete far vostri i segreti della medicina, sì da imparare senza timore come curarvi da ogni dolore. Per raggiungere questo successo, lottare dovrete come un ossesso: soggiogar creature infernali, assediar castelli e bagni termali, al fin di poter riportare quest'abilità al natio focolare. Il Rosso è il colore della paura, del coraggio e della ventura: fatevi avanti, giovin guerrieri, e ne uscirete più forti e più fieri. La magia e la sua padronanza potrete ottenere con grande costanza: evitate le trappole, i dardi e le scuri, aprite le porte e abbattete muri. Il colore del cielo è quello che ancora vi serve, per dire che siete maghi senza riserve. La telecinesi, i misteri della sparizione, ingannare il nemico con perfida illusione: di questo voi vi impadronirete se le prove del Blu supererete.
Ma la fine del vostro viaggio si richiede un'altra prova di grande coraggio: tornate dalla vostra gente, ma preparatevi a sfidare



del male il reggente. Solo i grandi maghi hanno il potere di rendergli pariglia, e a voi spetta l'onore di farne pottiglia. Se la sorte vi arride in questa tenzone, le genti e i popoli canteranno una sola, gioiosa canzone. Gloria e onore re di tutti i maghi, che sconfisse orchi, streghe e draghi!"
Questo, con qualche licenzuola poetica qua e là (ragazzi, un applauso "morale" credo che il Todeschini se lo meriti... NdSS), il succo del nuovo gioco della Virgin, in uscita verso l'inizio dell'anno prossimo. Si intitola Nox, ed è una sorta di RPG con elementi di azione e di avventura 'classica', che vi vedrà nei panni di un Prescelto che deve acquisire i tre poteri per affrontare e sconfiggere il Malvagio Overlord che regna sopra le vostre terre. Otto livelli di abilità, costruzione del personaggio, artefatti magici, incantesimi e magie di ogni tipo, armi varie e altro ancora saranno le caratteristiche del protagonista. Intorno a lui 4 mondi differenti da esplorare, più di 30 nemici da affrontare (damn! Un'altra rima!), porte e passaggi segreti, tranelli e muri, tunnel e chiavi. Enigmi e combattimenti in un raffinato mondo tridimensionale pieno di effetti speciali e luci, come da standard attuali. Vi porgo i miei cordiali saluti e da voi mi congedo, messeri lettorandi.

Claudio

IL SEME DELLA VIOLENZA

Nel futuro, sappiatelo fin da ora, l'Umanità colonizzerà l'intero universo. Non ci sarà più spazio sulla Terra e la ricerca (con conseguente occupazione) di nuovi spazi diventerà ben presto una necessità. È un bene che ne veniate a conoscenza, perché questa espansione avrà effetti indesiderati, uno dei quali sarà l'incontro con una razza aliena che non gradisce affatto le nostre mire espansionistiche. Ma che aspetto hanno questi alieni? Forse quello classico cui ci hanno abituato i film di fantascienza degli anni 50, che li ritraevano simili a

grossi insettoni con la testa abnorme e le zampe di cavalletta?-O magari simili agli aggressivi xenomorfi di gigeriana memoria del film di Ridley Scott? Niente di tutto questo. La razza aliena che incontrerete in Seed, giocone di prossima uscita della Human Soft, si è sviluppata dalle piante, con le quali ha in comune il processo chimico di fotosintesi, necessario per il suo sostentamento e il reperimento di energia. Diversamente dai vegetali di casa nostra, tuttavia, questi esseri di altri mondi sanno camminare, parlare (in un modo tutto loro), volare e, per nostra sfortuna, combattere. La guerra scoppia in men che non si dica, e la sconfitta del genere umano è imminente. Purtroppo per noi il loro sistema metabolico, chimico-fisico immunitario ecc. è talmente diverso dal nostro e da quello di qualsiasi forma di vita conosciuta all'uomo che le nostre armi, tutte le nostre armi, si rivelano inutili e senza efficacia. Dopo anni e anni di guerra le popolazioni sono allo stremo, le persone sono esasperate e il caos prende il sopravvento. Il crimine dilaga, i governi perdono il controllo dei propri stati. Gli alieni invece, più furbamente, invece di perdere tempo a litigare tra loro, sviluppano una nuova, potentissima arma in grado di rappresentare la svolta (a loro favore) del conflitto. Data la natura degli avversari, non stupisce più che tanto il fatto che l'arma sia un seme. Anche se di tipo particolare. Analogamente ai coltivatori del Dakota che spargevano sementi sui loro ettari di terreno con biplani rossi e bianchi, gli alieni gettano nell'atmosfera dei pianeti controllati dalla Terra una quantità spropositata di semini che si conficcano subdolamente nel terreno. E lì crescono, crescono, fioriscono, si scavano la strada nel sottosuolo, e proprio lì, da essi, verranno generati milioni di esseri, ognuno con al suo interno altri semi da piantare. Per non parlare delle radici di questi semi che, sottoterra, si uniscono a formare una gigantesca base segreta, che nel giro di qualche anno distruggerà le città sopra di essa. Insomma, un vero problema. Un pasticcio che qualcuno deve risolvere. Per fortuna nostra gli scienziati hanno scoperto un'arma che è in grado di ferire gli invasori. E come dice Dutch, "se può essere ferito...allora può essere ucciso". Un suo emulo, ex-mercenario più volte al servizio della malavita organizzata, viene contattato dalla comunità scientifica per infiltrarsi nella base segreta del nemico e sterminare ogni essere ostile, armato del nuovo ritrovato tecnologico. Affamato di gloria e vendetta, il nostro eroe si imbarca nella titanica impresa...
Il gioco sfrutterà il motore di Unreal, e vi vedrà protagonisti di una feroce caccia all'insetto (sarebbe meglio dire alla pianticella) attraverso una trentina di livelli claustrofobici e pieni di cattivoni.

Claudio Bevilaqua

UNION GAME ZONE
DOVE INIZIA IL DIVERTIMENTO
Se mi cercate, sono nella Game Zone...
OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...
EVENTO del MESE
FIFA 99
NBA Live 99
Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese e, prenotandolo, riceverai un fantastico omaggio*
Fantastici omaggi* per tutti!
R4 Force Wheel
il volante per le simulazioni di guida PC più avanzato, per chi cerca un'esperienza di guida iper-realistica grazie all'esclusiva tecnologia Force Feedback della Microsoft.
Saitek
Le ANTEPRIME del MESE
Toca Touring II
Heretic II
Blood 2
Half Life
Le NOVITÀ del MESE
Settlers III
Turok 2
Tomb Raider III
Age of Empires Expansion
Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*
* Salvo esaurimento scorte
Giochi per il mio Computer
Da noi ogni 12 giochi 1 in OMAGGIO
Richiedi la card
INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE
DOVE
Numero Verde 167-811020
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23
HALIFAX
C.T.O. S.p.A.
Microsoft
Software&Co
LEADER
3D
Tutti i marchi ® appartegono ai legittimi proprietari

NEWS

telefono integrato; facilità di trasferimento dei dati su indirizzi, contatti e email da PC Handheld e palmari, grazie alle tecnologie a infrarossi. Gli utenti possono utilizzare tecnologie senza fili per inviare indirizzi dal software del proprio handheld PC al sistema in auto.
Dopo il Salone di Parigi, Microsoft e Citroen organizzeranno nuove dimostrazioni delle tecnologie Auto PC: in Italia le autovetture equipaggiate con Auto PC verranno mostrate al MotorShow di Bologna. Il team di sviluppo di Microsoft Windows CE dedicato alla realizzazione di Auto PC ha lavorato in stretto contatto con Citroen alla realizzazione e al testing finale del prodotto e collabora con numerose altre società leader del settore degli accessori che realizzeranno presto altri sistemi Auto PC.

SMAU, ORA DI BILANCI

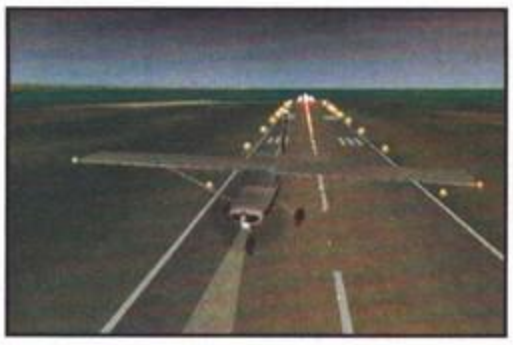
L'edizione 1998 di Smau si chiude con un bilancio che gli organizzatori hanno definito sorprendente. Su una superficie espositiva di 101.000 metri quadrati netti, per cinque giorni, quasi 470.000 visitatori (+30% rispetto all'anno scorso), 1.600 giornalisti, 13.000 partecipanti a convegni e seminari, hanno affollato gli stand di 3.000 espositori, diretti e indiretti, provenienti dall'Italia e da tutto il mondo.
Molto riuscita, secondo le aziende e i visitatori, la nuova formula espositiva, completamente rinnovata, che ha riorganizzato lo spazio in quattro grandi settori: SmauCOMM per le telecomunicazioni e il networking, SmauBUSINESS per l'informatica hardware e software, Internet World™ per le novità della Rete e SmauHOME per il mondo del multimedia. Numerose le presenze e le delegazioni straniere arrivate da tutto il mondo per conoscere il mercato italiano ed europeo e per stringere rapporti con le aziende. Da segnalare, per la prima volta, la presenza della Repubblica Popolare Cinese, uno spazio dedicato ai Paesi del Mediterraneo e l'arrivo di delegazioni dall'India e dal Giappone. Smau quest'anno è stato una grande occasione per il pubblico che ha affollato Fiera Milano per fare business, per conoscere e scoprire nuove idee per il mondo del lavoro, per la vita privata e il tempo libero. Non è un caso che un'azienda abbia scelto proprio la manifestazione per lanciare la sua campagna di assunzioni; e la risposta del pubblico è stata molto positiva: 3.000 i curriculum inviati, oltre 150 colloqui e 12 assunzioni concordate. Nuova imprenditoria on line, commercio elettronico, telecomunicazioni: sono questi i temi chiave del nuovo business del 2000 che hanno costituito il filo conduttore della 35^ edizione di Smau. Secondo Nicholas Negroponte, intervenuto al convegno di apertura della manifestazione, i l business online e la nuova figura " dell'imprenditore digitale", possono e devono affermarsi anche in Italia. Senza una nuova imprenditoria il nostro Paese, pur partecipando come gli altri all'evoluzione di Internet e delle tecnologie dell'informazione, sarebbe infatti destinato ad essere un semplice mercato di sbocco per le imprese estere. E' necessario però che la piccola e media impresa italiana si rinnovino e riescano a sfruttare le opportunità offerte dalle nuove tecnologie. Ma Smau '98 ha aperto le sue porte anche a milioni di visitatori virtuali. Magellano On Line, il sito Web di Smau, ha avuto nei cinque giorni della manifestazione oltre 4 milioni di accessi, mentre dall'inizio dell'anno sono già 14 milioni. A questi si aggiungono i circa 900.000 accessi a Magellano Chioschi , una rete Intranet di 9 isole informative con più di 60 postazioni interattive multimediali in Fiera, e le 120.000 copie di Magellano CD Rom. Per raccogliere la sfida del terzo millennio l'appuntamento è a Smau ' 99, dal 30 settembre al 4 ottobre 1999.

AMBO PER LA THQ

L'avevo promesso, e ho mantenuto: basta con le analogie pokeristiche nelle voci che riguardano più di un prodotto della stessa casa, e come potete leggere mi sono allineato alla nuova moda che vuole noi italiani sempre più schiavi del lotto e dei suoi derivati. Questa volta trattiamo la THQ, distributrice internazionale che dall'America ci fa sapere quali sono le sue novità principali: il primo numero in uscita sulla sua ruota è Speedtribes, action/adventure ambientato in un allegrotto universo futuro, devastato da un cataclisma VERAMENTE potente e cattivo, che ha spazzato via molti pianeti e costellazioni. Quello che rimane è, come si suol dire in questi frangenti, del primo che se ne impossessa. L'occasione è ghiotta, e le sei popolazioni (o tribù) che vivono in quel sistema stellare decidono di contendersi la potestà delle regioni civilizzate affrontandosi, molto garbatamente, nelle regioni che civilizzate non sono, e che all'uopo sono state trasformate in arene da combattimento dai ricconi di cui sopra. Qui ognuna delle sei tribù ha preso possesso di una determinata zona, l'ha infarcita di trappole mortali e si è preparata alla battaglia finale. E come si inserisce il giovane acquirente del videogioco in questa delicata e sottile vicenda di politica internazionale? Egli dovrà schierarsi per una delle sei fazioni in guerra, e sconfiggere le altre cinque. Niente di più. Dovete sapere, e mi scuso per non avervi informato prima della cosa, che in quell'angolo dell'universo tutti (dagli umani agli esseri biomeccanici ai mostri dalle fattezze di sapore gotico) vanno letteralmente pazzi per le motociclette a cuscino d'aria, e una loro versione modificata e opportunamente 'incattivita' sarà il veicolo prediletto negli scontri, ambientati nelle sei differenti arene di gioco. Saliteci a bordo e preparatevi per la battaglia a suon di missili e mitragliatrici pesanti!
Il secondo numero sulla ruota di THQ è Dead Unity, un gioco che condivide trama e gameplay con il vecchio ed eccellente Bioforge della Origin. Il giocatore vestirà i panni di Works, un appartenente a una nuova razza di esseri umani, potenziati artificialmente sotto tutti i punti di vista, fisico e psicologico. La sua missione, ambientata in un futuro come sempre depresso, è quella di disattivare il computer centrale della Global Mediation Machine. Il perché non ci è ancora chiaro, ma se uno decide di mettersi contro il ras del mondo avrà pure le sue buone ragioni, no? Quello che posso dirvi fin da ora è che egli si muoverà in un ambiente tridimensionale, che la visuale sarà dall'esterno e data da una serie di telecamere fisse che inquadreranno il protagonista da punti di vista ogni volta diversi (come in Resident Evil, tanto per fare un esempio recente, o Alone In The Dark per farne uno più obsoleto). I nemici che Works incontrerà saranno più di 30 diversi, compreso il mega computer galattico di cui sopra, da affrontare in ambienti paurosi come una diga sotterranea o una fabbrica di mech ricavata all'interno di una montagna. Armi a go-go per il nostro eroe, che potrà provarne ben un centinaio: in realtà le armi vere e proprie saranno molte di meno, ma grazie al suo braccio di tipo A.R.M. (Automatic Reconfigurable Munitions) ci si potrà sbizzarrire in numerose varianti sul tema. Grafica rigorosamente in True Color e compatibile Direct3D, colonna sonora su CD lunga oltre 40 minuti, il tutto per la fine dell'anno. Alla prossima estrazione!

SuperEnaClaudio

L'ULTIMO VOLO



La Terminal Reality, supportata dalla Gathering Of Developers, sta per completare il suo nuovo titolo, un simulatore di aerei civili. "Ma come", direte voi, "non bastavano Flight Simulator e i vari Flight Unlimited?" Avete ragione, ma questo FLY! sembra avere qualcosa da dire che vale la pena di ascoltare: la premessa, fatta dallo stesso Richard Harvey, ingegnere del software per la TR, è che ogni simulatore, anche tra quelli che costano svariati milioni di dollari, deve scendere a compromessi con la realtà, semplificando qua e là il modello che simula, date le pressoché infinite variabili in gioco (pensate al software per le previsioni meteo). Ebbene, con FLY! è stato raggiunto il minimo compromesso cui siano mai arrivate le simulazioni aeree di questo tipo per PC. Ci saranno cinque velivoli civili da poter guidare: un Cessna Skyhawk 172R, un Piper Malibu Mirage (entrambi a singolo propulsore), un Piper Navajo (doppio motore), un Raytheon/Beechcarft King Air 200 (Turbo) e un jet Cessna Citation 10, ognuno modellizzato utilizzando dati e test forniti dalle stesse case produttrici. Il giocatore che 'salirà' a bordo di questi aerei sarà accompagnato da un sistema GPS (Global Positioning System) e potrà consultare il database della NAVAID (il sistema usato prima della diffusione del GPS). Ogni aereo avrà i suoi bei pannelli perfettamente replicati, in cui ogni interruttore, leva, manopola è funzionante e attivabile. Il mondo simulato contempla il passaggio del tempo e i cambiamenti delle condizioni meteorologiche, e sarà leggermente ellittico come il nostro caro pianeta. Mentre il giocatore svolazzerà sopra una zona qualsiasi del globo, il terreno che egli avrà sotto i piedi sarà sempre più dettagliato e accurato man mano che la distanza dal suolo diminuirà: le texture che ricoprono il terreno sono le immagini a 25 metri catturate dal satellite Landsat, e non è il massimo livello di dettaglio possibile nel gioco, dato che alcuni aeroporti e città saranno ricoperti di immagini prese addirittura da 5 e 10 metri di distanza! Il gioco non prevederà una parte tutorial in cui insegnare al giocatore come volare, ma nel manuale sarà presente una corposa sezione dedicata ai principi del volo e del pilotaggio di un aereo. In ogni caso, nel programma, dando per scontato che un principiante non si metterà mai alla guida di un jet alla prima partita (illusi... Secondo voi?), saranno inserite delle scorciatoie e delle semplificazioni nel modello di volo per preparare i neofiti a quello che l'aspetta. In aggiunta a ciò ci saranno degli scenari appositamente sviluppati per i novizi, in cui gli aerei saranno posizionati in punti prestabiliti, per esempio sulla pista di decollo coi motori accesi, già in volo, o in prossimità della pista di atterraggio. Altro da dire? Sì: la grafica sarà tutta tridimensionale (e questo era ovvio), supporterà le librerie Glide e Direct3D, si avvantaggerà delle schede AGP e in generale di tutte quelle periferiche riconosciute dalle DirectX 6 (force feedback, audio 3D, ecc.). Tra le chicche visive implementate giova citare la presenza dei tramonti e delle albe, delle nuvole (di ogni foggia immaginabile, cumulonembi e cirrocumuli inclusi), dei riflessi dinamici sulla superficie dell'aereo e, udite udite, delle 400 stelle visibili a occhio nudo nel cielo di notte, ognuna con la sua corretta posizione (funzione della data e della posizione dell'osservatore). Pieno supporto al multiplayer, con tanto di comunicazioni via microfono tra piloti. Uscita prevista (speriamo) per l'inizio dell'anno prossimo.

Claudio

www.computerunion.com

PROPOSTE

CREATIVE

Play it Live!

IL NUOVO MODO DI GIOCARE

Dal 1° OTTOBRE vieni da **COMPUTER UNION** a provare le emozioni uniche che ti offrono i nuovi prodotti **CREATIVE:**

la nuova scheda audio SOUND BLASTER Live!

dotata della rivoluzionaria tecnologia **ENVIRONMENTAL AUDIO,** consente di selezionare e simulare numerosi ambienti e, grazie all'effetto **SURROUND™,** con 4 casse della serie **PC Works FourPointSurround™,** giochi con effetti sonori a 360°!

scheda grafica VOODOO2

un realismo ed un'accelerazione 3D incredibili per i vostri giochi!

sistema CREATIVE PC-DVD

grazie al sistema **CREATIVE PC-DVD** trasformate la vostra casa in un cinema con qualità digitale e i vostri giochi acquistano ancora più realismo.

Sound Blaster Live Basic	da L. 159.000*
PC Works FourPointSurround	L. 139.000*
VooDoo 2 12 Mb	L. 239.000*
PC-DVD Encore 5x/32x + Scheda	L. 395.000*

* Prezzi IVA esclusa

COMPUTER UNION

GRANDI SI DIVENTA

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

INDIRIZZI E ORARI NEGOZI UNION

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

NEWS

UNION GAME ZONE – OVVERO, QUANDO I GIOCHI TRAINANO L'HARDWARE

Il settore dei videogiochi è ormai una realtà affermata e in continua espansione. Nel mondo come nella nostra penisola il giro di affari attorno a un fenomeno nato decisamente in sordina è cresciuto in maniera esponenziale, raggiungendo proporzioni di tutto rispetto. Il passatempo elettronico è una realtà impossibile da ignorare, eppure c'è ancora qualcuno che si ostina a considerarlo una sorta di "parente povero" della grande famiglia informatica o delle applicazioni office e business. Tra questi non c'è sicuramente COMPUTER UNION, una delle principali catene informatiche italiane e non solo (alcuni tra i prodotti Computer Union sono ormai lanciati alla conquista dei mercati europei e d'oltre oceano). Computer Union vanta un ricchissimo catalogo hardware e software di ogni tipo, toccando tanto le applicazioni professionali quanto l'entertainment e presentando nei suoi oltre cento punti vendita italiani i prodotti dei migliori fabbricanti e le tecnologie più all'avanguardia.
Grazie all'intraprendenza del Dott. Trave, Amministratore Delegato di Videocomputer, finalmente i videogiochi avranno il giusto spazio e il dovuto peso all'interno dei grandi magazzini dell'informatica targati Computer Union. Si tratta della Union Game Zone, progetto che prevede l'inserimento di un'area dedicata al meglio del mondo videoludico; ma non solo. Nella Union Game Zone, infatti, saranno presenti postazioni in cui provare tutte le novità di mercato e toccare con mano i titoli di ultima generazione. Le piattaforme installate saranno tanto PC quanto console (Nintendo 64 e Sony Playstation).
Nella Union Game Zone, inoltre, saranno disponibili classifiche dei giochi più in voga, soluzioni dei titoli del momento e assistenza tecnica a più livelli. Personale altamente qualificato, infatti, sarà sempre pronto a fornire spiegazioni, consigli e suggerimenti non solo sui titoli game, ma anche sull'hardware, sulle schede 3D, sulle periferiche e sugli accessori da utilizzare nella propria postazione multimediale. La Union Game Zone sarà anche un'area interattiva in cui chiunque potrà giocare e partecipare a gare e tornei, senza considerare la possibilità di fare incontri esaltanti proprio con gli eroi dei videogiochi (e una certa Lara Croft ne è solo l'esempio...).
Per saperne di più e per essere costantemente aggiornati è possibile consultare il sito Internet dedicato alla Game Zone, all'indirizzo http://gamezone.uol.it. Ci vediamo in Zona, dunque...

QUALCHE DOMANDA AL SIG. RUSCONI

I prodi redattori di TGM si sono spinti fino a Cesano Boscone (una manciata di chilometri da Milano, ma fa scena tirarsela un pochino...), luogo in cui sorge il punto Computer Union più importante della Lombardia.
Durante la visita, come lasciarsi sfuggire l'occasione per rivolgere qualche domanda al Sig. Rusconi, responsabile della struttura? Ecco il sunto della nostra piacevole chiacchierata.
TGM: "Cosa è cambiato nel negozio dopo il lancio di Union Game Zone?"
Rusconi: "Moltissimo e nulla la tempo stesso. In questo specifico punto vendita, infatti, siamo sempre stati sensibili ai videogiochi, riconoscendo loro l'importanza che meritano.

Per molti altri Computer Union, invece, si è trattato di ampliare l'area riservata ai videogame, con l'obiettivo di attrarre un maggior numero di clienti, raggiungendo risultati incredibili".
TGM: "Come pensate di riuscire a legare il discorso videogiochi con quello relativo all'hardware?"
Rusconi: "Indubbiamente, il dinamismo dei videogame si riflette anche nella necessità di cambiare frequentemente il proprio hardware o di acquistare periferiche sempre più sofisticate, in grado di fornire un'esperienza 'totale'. In questo senso, il traino dei videogame è indiscutibile".
TGM: "Cosa consigliate al videogiocatore che, dopo essersi appassionato a uno dei titoli presentati, vuole procedere all'acquisto di una macchina?"
Rusconi: "Anzitutto di non farsi prendere dalla sindrome da 'è il mio primo sistema, non pretendo chissà cosa', discorso che porta poi all'acquisto di un computer che, nel giro di sei mesi o giù di lì, diventa obsoleto. Il nostro discorso è leale: proponiamo una configurazione che abbia qualcosa in più dei requisiti attuali, in modo che l'acquisto rappresenti un vero e proprio investimento che possa durare ben più di una stagione videoludica. Sia chiaro, grazie al nostro ampio catalogo possiamo soddisfare qualsiasi genere di esigenza, da chi vuole il top del top a colui che desidera solamente risparmiare qualche centinaio di migliaio di lire. Ma il nostro consiglio è chiaro: spendi qualcosina in più oggi per non pentirti fra uno o due mesi nello scoprire che quello che ritenevi un "gran computer" è in realtà qualcosa di inadatto al parco software attuale.

UN PACCO DI NATALE PER PC CALCIO (il Gaburri fa tendenza...)

Come i più attenti avranno notato, in questo TGM c'è un CD in più. Si tratta dell'upgrade di PC Calcio 6.0, la simulazione di calcio manageriale più venduta in Europa la scorsa stagione. PC Calcio è stato un vero e proprio fenomeno di mercato e gli artefici del suo successo sono stati, oltre all'indubbia qualità del prodotto, il sistema distributivo (l'edicola) e il prezzo decisamente contenuto (qualcosa sotto le trentamila lire).
In attesa dell'uscita di PCCalcio 7.0 (quest'anno anticipata rispetto alle versioni precedenti), Dinamic Multimedia ha deciso di offrire agli utenti di PCCalcio 6.0 (e ai lettori di TGM in esclusiva) la possibilità di continuare a utilizzare il prodotto, mediante lo sviluppo di PCCalcio +. Questo add on funziona e richiede la versione precedente del gioco (la 6.0 appunto), ma non disperate se siete tra quelli che hanno clamorosamente mancato la precedente uscita in edicola, dato che da questo mese sarà disponibile un "pacco" contenete tanto l'upgrade quanto la versione base del gioco per un totale di sole 35.000 Lire.
Ma veniamo a questo PC Calcio + e alle sue caratteristiche principali. Innanzitutto è stato aggiornato il data base, con inserimento nelle squadre di Serie A, B e nei migliori team mondiali dei nuovi giocatori e/o allenatori. L'aggiornamento ha anche riguardato i dati della stagione '97-'98 con risultati, classifiche, formazioni, reti e tutto quanto possa far felici i patiti delle statistiche.
Oltre agli aggiornamenti, però, PC Calcio + conterrà anche altri tipi di migliorie: tecniche e concettuali. Nel primo caso si tratta dell'evoluzione dell'engine grafico di gioco, giunto alla versione 6.5 e dotato di nuovi sistemi di intelligenza artificiale, di nuove animazioni, di una nuovissima visuale di gioco e di una migliore gestione delle animazioni e della fluidità complessiva. Per quanto concerne la sostanza, è stata perfezionata la sezione Manager Pro che risulta più completa, con gestione degli ingaggi dei giocatori, rescissione dei contratti, gestione amministrativa della squadra, infortuni, assicurazioni personalizzate e tanto altro ancora.
Se siete degli allenatori digitali, se amate il calcio o se solamente siete furbi, non lasciatevi sfuggire il CD allegato a TGM e giocate tutti assieme appassionatamente...

www.computerunion.com

POWERED BY matrox

Tutti i marchi ® e TM appartengono ai legittimi proprietari.

OLTRE OGNI BARRIERA: MATROX MYSTIQUE G200, LA MASSIMA ACCELERAZIONE POSSIBILE!

Si, perchè la nuova e potentissima scheda della Matrox frantuma qualsiasi barriera, con la sua strabiliante accelerazione grafica in 3D. Tutto quello che hai provato prima ti sembrerà roba vecchia di fronte alla Mystique G200. Vieni da **Computer Union** e prova le prestazioni mozzafiato: gioca con Forsaken™ alla incredibile velocità di 100 immagini al secondo, con Incoming™ oppure con Jedi Knight™ fino a 1280x1024, resterai sbalordito. Cosa aspetti, corri da Union, sarai sicuro di trovare la Matrox Mystique G200, di poterla provare e di portartela a casa subito!

Lit. 288.000 + iva

VIENI A RITIRARE IL TUO BIGLIETTO OMAGGIO*

* Salvo esaurimento scorte

INDIRIZZI E ORARI NEGOZI UNION

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

smau 1998 PAD 11 C28-D25 22-26 Ottobre FIERA DI MILANO

COMPUTER UNION

GRANDI SI DIVENTA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

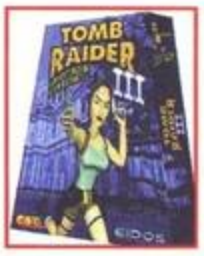
TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

NATALE '98: TEMPO DI REGALI... BUON NATALE E FELICE 1999

LE INCREDIBILI OFFERTE

SIN VERSIONE ITALIANA
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 89.900



TOMB RAIDER 3 VERSIONE ITALIANA
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 99.900

GRIM FANDANGO VERSIONE ITALIANA
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 99.900

FALLOUT 2
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 99.900

CARMAGEDDON II VERSIONE ITALIANA
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 99.900

VOLANTE MICROSOFT SIDEWINDER FORCEFEEDBACK
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 459.900

MOTO RACER 2 VERSIONE ITALIANA
+
NATALE PACK (3 GIOCHI CDROM)

Lit. 99.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

NATALE PACK LIT. 29.900

E' COMPOSTO DA TRE TITOLI A VOSTRA SCELTA PRESENTI IN QUESTA LISTA IN CONFEZIONE NUOVA ED ORIGINALE

1830 RAIL ROAD
4-4-2
4-4-2 ITA
688 ATTACK SUB + CHUCK YEAGER
9-NINE
AARON VS RUTH
ABSOLUTE ZERO
ACHTUNG SPITFIRE
ACROSS THE RHINE: 1944
ACTION 5 PACK
ACTUA SOCCER 2
ACTUA SOCCER BUDGET
ACTUA SOCCER CLUB EDITION
ADIDAS POWER SOCCER
ADVANCED TACTICAL FIGHTER
ADVENTURE OF NIKKO
ADVENTURES WITH EDISON
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET
AFTERMATH DATA DISK
AFTERSHOCK + TOOLBOX
AGE OF THE RIFLES DATA DISK
AGENT ARMSTRONG
AGILE WARRIOR
AH-64 LONGBOW
AH-64 LONGBOW KOREAN OPER.
AHX1
AIRLINE SIMULATOR
AL UNSER JR. ARCADE RACING
ALBION
ALEXI LALAS HOT SOCCER
ALIEN INCIDENT
ALIEN LOGIC
ALIEN ODISSEY
ALIEN OLIMPICS
ALIEN TRILOGY
ALIEN TRILOGY
ALIENS
ALLIED GENERAL
ALPHA STORM
AMERICAN CIVILWAR
ANASTASIA
ANDRETTI RACING
ANIMAL
APACHE LONGBOW
ARC OF DOOM
ARCADE AXPLOSION
ARCHIMEDEAN DYNASTY
ARDENNES OFFENSIVE
ARMOR COMMAND
ARMOURED FIST 2
ASCENDANCY
ATARI 2600 PACK 3
ATARI ACTION PACK VOL. 2
AWESOME 4 PACK
AXELERATOR
BAD MOJO
BATLLE SPORT
BATMAN AND ROBIN
BATMAN FOREVER
BATMAN FOREVER COIN OP
BATTLE BEAST
BATTLE IN TIME
BATTLE SPIRE
BATTLECRUISER 3000 AD
BATTLEDROME
BATTLEGROUN 8
BATTLEGROUND 5 ANTIETAM
BC RACER
BETRAYAL IN ANTARA
BIG 10 PACK VOL.2
BIG RED RACING
BIRTHRIGHT
BLACK ZONE
BLAM MACHINE HEAD
BLOWN AWAY
BLUE ICE
BREACH 3
BRETT HULL HOCKEY 95
BROKEN SWORD 2
BRUTAL
BUBBLE BUBBLE RAINBOW ISLAND
BUCCANEER
BUG RIDER
BUG TOO
BURN CYCLE
C64 ACTION 15 PACK
CAESAR PALACE
CALLAHAN'S CROSS TIME
CAPTAIN QUASAR
CART PRECISION RACING
CATFIGHT
CAVE WARS
CHAMP. MANAGER 2 - FRANCIA
CHAMPI. MANAGER 2 GERMANIA-
CHAMPI. MANAGER 2 - ITALIA
CHAMPI. MANAGER 2 OLANDA-
CHAMPI. MANAGER 2 - SPAGNA
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96-97
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97 -
CHAMPI. MANAGER 2 96/97 D.D.
CHAOS OVERLORD
CHASM THE RIFT
CHESSMASTER ONLINE
CHRONICLES OF THE SWORD
CHRONO MASTER
CITY 2000
CIVIL WAR 2 GENERAL
CIVIL WAR MASTER EDITION
CLASSIC COLLECTION FLIGHT
CLOSE COMBAT
CLUB DEAD
COLLEGE SLAM
COMANCHE 3
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
COMBAT CHESS
COMBAT CRUSADER D.DISK RED
ALERT
COMIX ZONE
COMPLETE CARRIER AT WAR
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CONQUEST NEW WORLD DLX
CONSPIRACY
COUNTER ACTION
CREATURES 2
CRUSADER NO REGRET
CRYSTAL SKULL
CYBERBIKES SHADOWRACE
CYBERGLADIATORS
CYBERIA 2 : RESURRECTION
CYBERJUDAS
CYBERMAGE
CYBERWAR
D
D-DAY OPERATION OVERLORD
DAEDALUS ENCOUNTER
DARK FORCE
DARK HOUR
DARK OMEN
DARKER
DARKLIGHT CONFLICT
DARKSEED 2
DARKSUN: WAKE OF RAVENGER
DAVIS LEADBETTER'S GOLF
DAWN PATROL
DAYTONA USA
DAYTONA USA + VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA DELUXE
DEADLINE
DEADLOCK
DEATH DROME
DEATH RALLY
DEATHKEEP
DECATHLON 3Do GAMES
DECATHLON BRUCE JENNER'S
DEFIANCE
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN
DESTINY
DESTRUCTION DERBY 2
DEUS
DIAMONDS 3D
DISCWORLD 2
DIVE
DJALY BOWLING
DOUBLE SWITCH
DOWN IN THE DUMPS
DRAGON DICE
DRAGON HEART
DRAGON LORE 2
DREAMS TO REALITY
DREAMWEB
DROWNED GODSS
DUST
E.A. PACK VOL.1
E.A. PACK VOL.3
EARTH 2140
EARTHSIEGE 2
EARTHWORM JIM+PITFALL+JOYPAD
ECCO THE DOLPHIN
EF 2000
EF 2000 + TATCOM
EMPEROR OF FADING SUNS
ENEMY NATIONS
ENTERTAINER
ENTOMORPH
ERASER
ESPN EXTREME GAMES
ETERNAL DARKNESS
EURO 96
EXHUMED
EXPLORATION
EXTRACTORS
EXTREME ASSAULT
EXTREME RISE OF THE TRIADS
F14 TOMCAT
F15 JANES COMBAT SIMULATOR
F15 STRIKE EAGLE 2
F16 FIGHTING FALCON
FA 18 KOREA
FADE TO BLACK
FALLEN HAVEN
FANTASY GENERAL
FAST ATTACK
FAST ATTACK
FEEBLE FILES
FIFA + JOYPAD GRAVIS
FIFA 96
FIFA 97
FIFA 98
FIGHTER ANTOLOGY
FIGHTING FORTIES
FINAL LIBERATION : WARHAMMER
FLIGHT -SUBLOGIC-
FLIGHT LIGHT PLUS
FLIGHT PACK 2
FLIGHT SIMULATOR 5 PACK
FLIGHT UNLIMITED 2
FLIP OUT
FLY AND DRIVE
FLYINIG CORPS
FLYINIG CORPS GOLD
FLYINIG CORPS ITA
FOOTBALL FEVER
FOOTBALL LEGEND
FOOTBALL LIMITED
FOOTBALL MASTERS
FORMULA 1 '97
FORMULA 1 GRAN PRIX 2 ITA
FORMULA 1 GRAND PRIX MANAGER
FORMULA KARTS
FORSAKEN
FRANKESTEIN
FROGGER
FRONT PAGE BASEBALL PRO 96
FRONT PAGE FOOTBALL 97 J/C
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL 98
FRONT PAGE SPORT GOLF
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL 97
FRONT PAGE SPORT PASSATIEMPO
FX FIGHTER
G-NOME
G-POLICE
GAHAN WILSON'S ULTIMATE
GAME KILLER
GAME PATCH
GATEWAY 2 : HOMEWORLD
GEARHEADS
GENDER WARS
GENE WARS
GINGERBREAD MAN
GIOCHI D'ARTIFICIO
GOBLINS 3
GOLDEN GOAL
GOLDEN NUGGET
GOLF PRO
GOOSEBUMPS
GRANDEST FLEET
GRANDMASTER CHESS CHAMP.
GRID RUNNER
GRIPPED OFF ROAD CHAMPIONSHIP
GT RACING '97
GUTS'N' GARTERS
GUY SPY
HARCORE 4X4
HARDLINE
HARVEST OF SOULS (SHIVERS 2)
HEIMDALL 2
HELICOPS
HELLBENDER
HERESIES
HEROES OF MIGHT & MAGIC
HEXEN 2: DEATHMATCH MAKER
HI OCTANE
HIND
HIND -ITA-
HIPPO HOP
HIT FOR SIX VOL. 3
HIT FOR SIX VOL. 4
HOYLE CLASSIC GAMES
HUMANS 3
I HAVE NO MOUTH
I PUFFI
ICE AND FIRE
IGNITION
IMPERIUM GALACTICA
INCOMING
INDEPENDENCE DAY
INDY CAR
INDY CAR 2
INFOCOM ADVENTURE COLLECTION
INHERIT THE EARTH
INNOCENT TILL CAUGHT
INTERACTIVE COLLECTION VOL.3
INTERNATIONAL MOTO X
INTERNATIONAL R.LEAGUE
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.
INTERSTATE 76
IRON ASSAULT
IRON CROSS
IRON HELIX
IRON MAN X/O
JOHN MADDEN FOOTBALL 97
JOHN MADDEN FOOTBALL 98
JOHNNY BAZOOKATONE
JUDGE DREDD
JUMP RAVEN
KICK OFF 96
KICK OFF 97
KICK OFF 98
KICK OFF3 EUROPEAN CHALLENGE
KILLING TIME
KINGDOM O'MAGIC
KINGDOM THE FAR REACHES
KKND
L'UOMO RAGNO - I SINISTRI 6 -
L.A. BLASTER
LANDS OF LORE 2
LAST BRONXS
LAST RITES
LEGO ISLAND
LEMMINGS PAINTBALL
LIBERATION DAY
LIGHTHOUSE -ING-
LINKS 386 BOUNTIFUL DATA DISK
LINKS LS
LINKS LS DAVIS LOVE III DATA DISK
LINKS LS OAKLAND HILL DATA DISK
LINKS LS PELICAN HILL DATA DISK
LINKS LS VALHALLA DATA DISK
LITIL DEVIL
LITTLE BIG ADVENTURE 2
LIVE ACTION FOOTBALL
LOCUS
LOMAX
LORDS OF MIDNIGHT
LORDS OF THE REALMS 2
LORDS OF THE REALMS 2 data disk
LORS OF TANTRAZZ
LOST VIKING 2
LUCAS ARTS ARCHIVES VOL. 3
LUNICUS
MAABUS
MACHINE HUNTER
MAGESLAYER
MAGIC CARPET 2
MAGIC CARPET DATA DISK HIDDEN
WORLD
MAGIC CARPET PLUS
MAGIC THE GATHERING
MAGICIAN
MARATHON 2
MARBLE DROP
MASTER OF DIMENSION
MASTER OF ORION 2
MAXIMUM FORCE
MAXIMUM ROADRAGE
MDK
MECH COMMANDER
MEGA TRAVELLER 2
MEGAMAN X3
MEGAPACK VOL.6
MEGARACE 2
MERIDIAN 59
MERLIN'S APPRENTICE
MICROCOSM
MICROPROSE SPORT
MICROSOFT FOOTBALL
MICROSOFT GOLF 3.0
MICROSOFT GOLF RIVIERA
MILLENIA
MISSION CRITICAL
MONKEY ISLAND 3
MONOPOLY STARWARS
MONOPOLY WORLD CUP
MONSTER TRUCKS
MONTHY PYTHON HOLY GRAIL
MORTAL COIL
MTV'S SLAMSCAPE
MUMMY
MYTH
MYTH ITA
NASCAR 2
NAVY STRIKE
NBA HANGTIME
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NBA LIVE 98
NCAA FINAL FOUR 97
NEED FOR SPEED 2
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL ED.
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
NEO HUNTER
NET ZONE
NETSTORM
NETWORK Q-RAC RALLY XMILES
NEW HORIZONS
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
NFL QUARTERBACK 96
NFL QUARTERBACK 97
NHL PA HOCKEY
NHL PA HOCKEY 95
NHL PA HOCKEY 96
NHL PA HOCKEY 97
NHL PA HOCKEY 98
NIGHT TRAP
NIGHTMARE CREATURES
NIHILIST
NITRO RACER
NO RESPECT
NOIR
NUCLEAR STRIKE
ODDWORLD
OF LIGHT AND DARKNESS
OFFENSIVE
OLYMPIC SOCCER
ORION BURGER
OTHELLO
OUTPOST 2
OVER BOARD
OVERLORD
P.T.O. 2
PACIF GENERAL
PANDEMONIUM
PANZER DRAGON
PAPARAZZI
PBA BOWLING
PERFECT ASSASIN
PERFECT GAMER
PERFECT SPORT COLLECTION
PERFECT WEAPON
PETE SAMPRAS EXTREME
PGA EUROPEAN TOUR
PGA TOUR 96 GOLD
PHANTASMAGORIA 2
PINBALL ILLUSION
PINBALL POWERPACK
PIRANHA
PLAGUE
PLANE CRAZY
POD
POLICE QUEST COLLECTION
POSTAL
POWER 2 PLAY
POWER DOLLS
POWER F1
POWER HOUSE ITA
POWER PACK 2
POWER THE GAME
POWER ZONE
POWERCHESS
PRAY FOR DEATH
PREMIER MANAGER 3
PREMIER MANAGER 98
PRIMAL RAGE
PRO PILOT -SIERRA-
PRO PINBALL THE WEB
PRO PINBALL TIMESHOCK
PROJECT AIROS
PROST GP
PROTOTYPE
PSYCO KILLER
PUMA WORLD SOCCER 98
PYRAMID
PYROTECNICA
Q.A.D.
QUARTEBACK ATTACK
QUEST FOR GLORY 4
RACING GREATEST THRILLS
RAIL ROAD TYCHOON
RALLY CHALLENGE
RAMA
RAPID ASSAULT
RAPID FIRE PACK
RAVAGE
RAVEN PROJECT
RE LOADED
REALMS OF ARKANIA 3
REBEL ASSAULT
REBEL MOON RISING
REBEL WARS
RED GHOST
REDLINE RACER
REDNECK RAMPAGE
RETURN FIRE
REVOLUTION X
RIANA ROUGE
RIDDLE OF MASTER LU
RING CYCLE
RIOT
RIPPER
RIRECTOR CHAIR UK
RISE 2 DIRECTOR CUT
RISE 2 RESURRECTION
RISE AND RULE OF ANCIENT EM.
RIVEN (MYST 2)
ROAD WARRIOR : QUARANTINE 2
ROBERT LEE CIVIL WAR
ROBINSON REQUIEM
ROBOQUEST
ROBOT CITY
ROBOTRON X
ROMANCE OF 3 KINGDOM 4
RUGBY WORLD CUP 95
RUSH HOUR ACCELERATOR
SABRE ACE
SABRE TEAM
SACRED GROUND
SAFECRACKER
SCARAB
SCORCHED PLANET
SCORCHER

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

NATALE PACK LIT. 29.900

E' COMPOSTO DA TRE
TITOLI A SCELTA PRESENTI IN QUESTA LISTA IN CONFEZIONE NUOVA ED ORIGINALE

SCREAMER
SCREAMER INJECTION
SEA LEGENDS
SEARCH & RESCUE
SEGA RALLY
SEGA RALLY MMX
SEGA TOURING CAR
SEMPER FI
SENSIBLE GOLF
SENTIENT
SEPARATION ANXIETY
SETTLERS 2 GOLD EDITION
SHADOAN
SHADOW OF CAIRN
SHADOWCASTER
SHATTERED STEEL
SHELLSHOCK
SHIVERS
SIERRA ANTOLOGY
SIM CITY ENHANCED
SIM GOLF
SIM ISLE UK
SIM PARK
SIMCOPTER
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN
SLIPSTREAM 5000
SOCCER CHAMP
SOCCER LEGENDS
SOCCER STARS
SOLUTION CD
SOULTRAP
SPACE QUEST 6: ROGER WILCO
SPACE STATION
SPACEWARD HO VI
SPECTRE VR
SPEED MASTER
SPEEDBOAT ATTACK
SPEEDMASTER
SPEEDSTER
SPIDERMAN THE SINISTER 6
SPORT ACCOLADE GREATEST HITS 2
SPORT ILLUSTRATED FOOTBALL 97
SPORT MASTER
SPORTS 5 PACK
SPORTS PACK (T.LARUSSA)
SPQR
SPYCRAFT
SSI COMPILATION
STAR COMMAND
STAR CRUSADER
STAR TREK GENERAZIONI ING
STAR TREK STAR FLEET ACCADEMY
STARBALL
STARCRAFT
STARS
STEEL PANTHERS III
STREET OF SIM CITY
STREET RACER
STRIKE POINT
STRIKER 96
SUPER EF2000 UK
SUPER LEAGUE PRO RUGBY
SUPER MATCH SOCCER
SUPER STAR DUST
SUPER STRIKE COMMANDER
SUPERSKI PRO
SURFACE TENSION
SWIW 3D
SYKYBORG INTO THE VORTEX
SYNERGIST
T-MEK
TACTICAL MANAGER ITALIA
TAKE A BREAK PINBALL
TAKERU
TAMAGOTCHI
TATCOM DATA DISK
TEAM APACHE
TEAM F1
TEMPTATION
TEMUJIN
TEN PIN ALLEY
TERMINATOR 2029
TERMINATOR RAMPAGE
TERRACE
TERROR TRAX
TERRY BRADSHAW FANTASY FOOT-BALL
TEST DRIVE 4
TEST DRIVE OFF ROAD
THE ADVENTURE COLLECTION
THE BEST OF SIERRA
THE CLUE
THE CROW CITY OF ANGELS
THE HIVE
THE LAST EXPRESS
THE LOST WORLD: CHAOS ISLAND
THE PIOONERS
THE SACRED MIRROR OF KOFUN
THEXDER 2
THIS MEANS WARS
THUNDERSCAPE
TIE FIGHTER COLLECTOR
TIGER SHARK
TILT
TIME COMMANDO
TIME WARRIORS
TIMEGATE
TONE REBELLION
TONY LARUSSA BASEBALL 3 96
TONY LARUSSA BASEBALL 4 97
TOOSTRUCK
TORIN'S PASSAGE
TOTAL INSANITY -D.D.-
TOTAL MAYHEM
TOTAL RACING
TOTAL SPORTS
TOWER ASSAULT
TRASH IT
TREASURE HUNTER
TRIPLE PLAY 98
TUROK
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 97
ULTIMATE FAMILY COLLECTION
ULTIMATE FLIGHT PACK
ULTIMATE RACING PACK
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 UK
UNGARIA
UNIVERSE
UNNECESSARY ROUGHNESS 96
UNTER HUNTED
UPRISING
URBAN RUNNER
US NAVY FIGHTER 97
UTOPIA
VAMPIRE DIARES
VANGERS
VIDGRID
VIKING CONQUEST
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA SQUAD
VIRTUAL CORPORATION
VIRTUAL ON CYBERTROOPERS
VIRTUAL PRO PINBALL
VIRTUAL SQUADRON
VIRTUAL WORLD
VIRTUOSO
VIRUS
VOYAGES OF DISCOVERY
WAGES OF WAR
WAR GODS
WARWIND
WARWIND 2 : HUMAN ONSLAUGHT
WARZONE BATTLEPACK
WATER WORLD
WETLANDS
WILLIAMS ARCADE HITS 2
WING COMMANDER IV
WING NUTS
WINGS OF GLORY
WIPE OUT
WITCHAVEN
WITCHAVEN 2
WIZARDRY GOLD
WIZARDY NEMESIS
WOODEN SHIP & IRON MAN
WORLD CUP 98 FIFA COPPA DEL MONDO
WORLD CUP SOCCER YEAR '94
WORLD HOCKEY 95
WORLD RALLY FEVER
WORLD SOCCER INTERACTIVE
WORLD WIDE SOCCER
WRATH OF THE GODS
X-CAR EXPERIMENTAL RACING
X-COM 3: THE APOCALYPSE ING
X-WING VS TIE FIGHTER
XENOCRACY
XS
ZEPHIR
ZOOP
ZORK GRAND INQUISITOR
ZPC

CASSE CREATIVE 4POINT SOURROUND PC WORKS

Lit. 189.900

SCHEDA ACCELERATRICE VOODOO 2 12 MB

+

NATALE PACK

Lit. 269.900

SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX VOODOO

Lit. 149.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

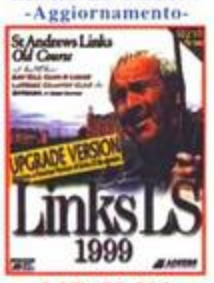
LE ULTIME NOVITA'

AGE OF EMPIRE: RISE OF ROME D. Disk

LIT. 84.900

DELTA FORCE

LIT. 109.900

LINKS LS GOLF99 -Aggiornamento-

LIT. 79.900

FIFA 99

LIT. 99.900

ABE'S EXODDUS: ODDWORLD 2

LIT. 94.900

HERETIC II

LIT. 99.900

THIEF

LIT. 99.900

CAESAR III

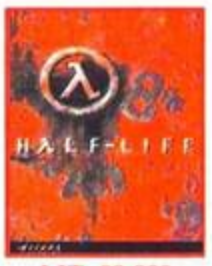
LIT. 89.900

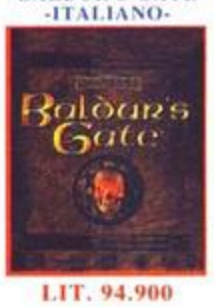
DIE BY THE SWORD: Limb From Limb D.Disk

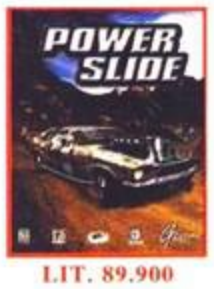
LIT. 44.900

LULA VIRTUAL BABE

LIT. 59.900

HALFLIFE

LIT. 99.900

BALDUR'S GATE -ITALIANO-

LIT. 94.900

POWER SLIDE

LIT. 89.900

WORLD WAR II FIGHTERS

LIT. 119.900

CARMAGEDDON 2

LIT. 99.900

EUROPEAN AIR WAR

LIT. 94.900

NBA LIVE 99

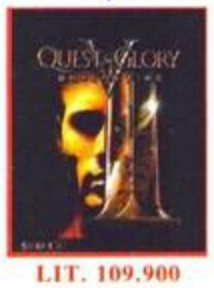
LIT. 99.900

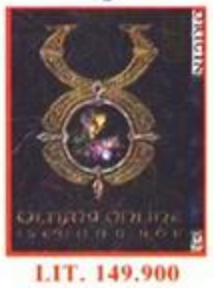
KING QUEST 8

LIT. 119.900

BLOOD 2

LIT. 89.900

QUEST FOR GLORY V

LIT. 109.900

ULTIMA ONLINE 2

LIT. 149.900

CAMPIONATO 98/99

LIT. 99.900

KNIGHTS AND MERCHANTS

LIT. 94.900

TRESPASSER

LIT. 109.900

SETTLERS 3

LIT. 99.900

DARK VENGEANCE

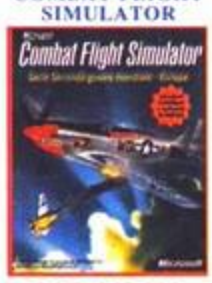
LIT. 109.900

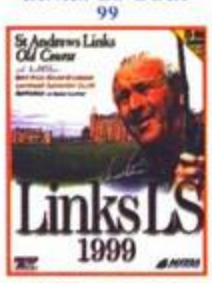
RETUN TO KRONDOR

LIT. 119.900

FIGHTER PILOT

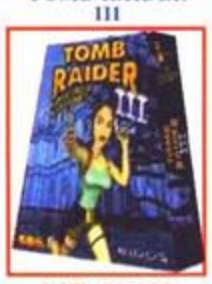
LIT. 69.900

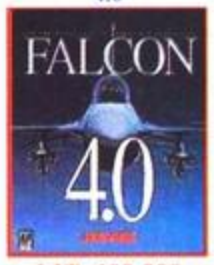
COMBAT FLIGHT SIMULATOR

LIT. 149.900

LINKS LS GOLF 99

LIT. 109.900

RAILROAD TYCOON 2

LIT. 94.900

TOMB RAIDER III

LIT. 89.900

FALCON 4.0

LIT. 109.900

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

LIT. 99.900

SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION

LIT. 99.900

OGNI DUE TITOLI ACQUISTATI
NATALE PACK COMPRESO NEL PREZZO

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ??? TGM/12-98

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: __Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SHOGO
Mobile Armor Division

Shogo Mobile Armor Division è un gioco dove potrai correre, saltare, strisciare, balzare di lato, nuotare, mettere sotto i piedi i nemici, grazie al tuo potente robomech capace di trasformarsi in men che non si dica un veicolo a cuscinetto d'aria. Il tuo mech è agile e reattivo quanto il suo pilota, può fare tutto ciò che puoi fare tu soltanto lo fa meglio, più velocemente, in un rapporto di uno a cinque. Puoi aver guidato un mecha, ma non hai certo mai pilotato un Mobile Combat Armor. Finora.

DIMENTICA QUELLO CHE PENSAVI DI SAPERE SUI ROBOT GIGANTI!

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

* Due modalità di gioco, a piedi ed a bordo del mech
* Puoi scegliere uno dei quattro mecha trasformabili
* Personaggi e storia basati sugli Animè (manga) giapponesi
* Luci, ombreggiatura ed effetti speciali dinamici
* Oltre 30 nemici capaci di sfruttare l'ambiente a loro vantaggio di carpire risorse, attivare allarmi e seminare trappole
* Storia, obiettivi e missione evolvono dinamicamente in base alle tue azioni durante il gioco
* 20 armi disponibili negli arsenali per il combattimento a piedi e sul MCA.
* Internet built-in, giocabile via LAN e modem testa a testa o in cooperative mode.

REQUISITI DI SISTEMA

* Win 95.
* Richiede scheda 3DFX™ o DIRECT 3D™
* Memoria: 32MB Ram
* CPU: Pentium 166

distribuito da:

CHALLENGE multimedia

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it
tel 049-9402669 • fax 049-9414430

grafica: red frog

TITOLO: *TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS*
SVILUPPATORE: *CAVEDOG x GT INTERACTIVE*
USCITA: *SECONDO TRIMESTRE 1999*

REGNI CHE SCOMPAIONO

Cosa sarebbe accaduto se anni fa la Blizzard avesse avuto a disposizione l'engine di Total Annihilation?

A cura di Stefano Silvestri

Il lampo di questa creatura di Taros è altamente letale: dalla nostra abbiamo la maggioranza numerica. Sarà dura ma possiamo farcela!

Qui a Milano di certe cose si dice che sono come i tram: o non ne arrivano o ne passano due alla volta. Mai come stavolta questo piccolo esempio di saggezza popolare si adatta al sottoscritto, che dopo aver passato più di tre anni di onorata carriera senza mai parlare di strategici in tempo reale (che però mi piacciono molto), ora si trova a scrivere le preview di "Star Trek: New Worlds" e di "Total Annihilation: Kingdoms" della Cavedog, casa che qualche mese fa comparve dal nulla con quel Total Annihilation che, a mio avviso, pur con certe pecche ha rappresentato un punto di svolta nel proprio settore. Dovendo apprestarmi a parlarvi della sua versione medievale, il primo pensiero va al succitato strategico dell'Interplay, del quale ho già parlato in queste pagine; la prima cosa che mi viene in mente è che ci troviamo di fronte a un gioco di una generazione precedente, un titolo che non è stato ancora toccato dal tridimensionale e che, forse, insieme a Tiberian Sun rappresenterà l'ultimo baluardo del 2D. Comunque sia, un videogame è bello quando è divertente e non solo soddisfa l'occhio, e questo TA:K ha tutte le carte in regola per ambire a un posto al sole nel secondo quadrimestre dell'anno prossimo venturo.

Come ormai avranno capito anche i lettori meno smaliziati, poco prima di novembre ho passato quasi una settimana in quel di Londra, attratto da motivi tanto personali quanto professionali. Dopo aver dato un'occhiata alle prossime produzioni della Empire (Gran Touring e Apache Havoc), Electronic Arts (FIFA 99, che però non m'ha convinto più che tanto) e Interplay (Kingpin," Star Trek: New Worlds", Descent 3, Giants e il futuro Galleons), il vostro inviato un Lunedì mattina di fine ottobre s'è recato nei goticheggianti uffici della GT Interactive per assistere alla presentazione appunto di "Total Annihilation: Kingdoms", interessantissimo strategico alla Warcraft 2 del quale in fondo si sentiva la mancanza, dato che è dai tempi della Blizzard che non ci troviamo più di fronte a strategici in tempo reale ad ambientazione fantasy. Una rapida occhiata ai colleghi della stampa europea attorno al tavolo (ormai li conosco quasi tutti) e via con la presentazione del gioco, che ci proietterà nelle mistiche terre di Darien, dove quattro forze sono in guerra tra loro per il dominio totale. Ognuna di esse è ispirata alle forze principali (Acqua, Aria, Terra e Fuoco) e come tale vedrà influenzate tutte le caratteristiche principali che la contraddistinguono: giusto per capirci subito, la forza dell'Acqua sarà fortissima in mare, dall'alto delle sua agguerritissima flotta, ma ben poco potrà sulla terra ferma. Com'è ben chiaro, quindi, prese singolarmente ognuna di queste quattro fazioni avrà più punti deboli che forti, ed è per questo motivo che nel gioco queste non combatteranno singolarmente l'una contro l'altra, ma tenderanno ad allearsi tra loro a gruppi di due, gruppi che generalmente potremo distinguere tra buoni e cattivi.

Volete saperne di più? Eccovi qualche breve indicazione. Aramon è

Ecco la mappa del mondo di Darien: come vedete, i quattro continenti sono troppo vicini tra loro perché non finisca a schifio (frase da leggersi possibilmente con cadenza sicula)...

Confrontate questa foto con quella di qualsiasi RTS vi venga in mente e ditemi se avete mai visto un paesaggio campestre così dettagliato...

È la creatura di Taros ad attaccarci o siamo noi ad attaccare lei? Buona la seconda!

il regno dove le colline e le vette ghiacciate dominano incontrastate sul paesaggio. La magia è stata ormai abbandonata in favore della forza bruta, cosicché ci si dovrà attendere eserciti composti principalmente di cavalieri, fanti armati di spada, arcieri e catapulte. Di tutte la fazioni questa è quella che ricorda di più la razza umana, ed è probabile che sia la prima a essere scelta; tra l'altro il vantaggio tecnologico che la contraddistingue facilità un po' le cose, almeno inizialmente.
Già, perché dalle spiagge di Veruna arriva la minaccia del regno del mare, una razza composta di pirati e navigatori, le cui flotte e la cui capacità di evocare mostri marini li rende particolarmente temibili per tutte quelle genie che per loro sventura abbiano delle terre che s'affaccino sui flutti.
Dunque, terra e acqua le abbiamo viste, restano fuori quelle più evocative: aria e fuoco. Vediamo la prima.
Immaginate un regno di nome Zhon, costituito da un continente perduto e proibito agli esseri umani, dove vivono tutti i mostri e le creature che hanno dato vita a leggende che si tramandano da generazioni. Immaginatene le impervie scogliere che s'affacciano sul mare, le giungle intricate e le montagne imponenti: come potreste conquistare una landa come questa, come potreste muovervi al suo interno? Semplice, non potreste, perché questo è il regno dei signori del cielo, creature volanti dotate tra l'altro della magica capacità di duplicarsi a velocità impressionante. Le tecnologia di Aramon, la forza dell'oceano di Veruna e la superiorità aerea di Zhon. Chi avrà la meglio? E se fosse invece Taros, il regno del fuoco, l'inferno di Darien? La terra è spaccata dalla calura, la natura è morta in ogni sua forma, la gente che l'abitava se n'è andata e le montagne innevate che un tempo la rendevano famosa si sono ora trasformate in neri pinnacoli di lava. Chi potrà mai vivere in un mondo del genere se non creature dantesche, morti tornati in vita, demoni e stregoni? Di tutte le lande del regno, questa è quella dove la magia è più sviluppata: affrontatela e sarete costretti ad aspettarvi l'inimmaginabile.
Come vedete l'atmosfera c'è tutta, ma d'altronde quello fantasy è un genere che da sempre attizza le nostre immaginazioni videoludiche: quello che conta allora è che il gioco proponga delle novità tali da non far rimpiangere un'occasione mancata, che non sia potenzialmente un classico che s'è perso nel nulla. Ebbene, stando alle apparenze direi che il titolo della Cavedog è a posto anche sotto questo punto di vista.
La prima cosa riguarda la gestione delle risorse: i programmatori mi hanno detto di essersi stufati di strategici in cui si deve stare a cercare metallo, oro, pane o qualsivoglia bene da convertire in energia, e per questo motivo hanno preferito semplificare le cose facendo funzionare il mondo di "Total Annihilation: Kingdoms" unicamente con la mana, un influsso magico che permea l'intero ambiente di gioco e che viene irradiato o assorbito diversamente a seconda delle unità che lo sfruttano e di quelle che lo producono. Tanto per essere chiari, qualsiasi costruzione o qualunque incantesimo d'attacco assorbe della mana, mentre le sorgenti magiche quali i Siti Sacri (che ricordano molto Stonhenge) o personaggi quali i Monarchi ne producono: a seconda della vicinanza delle altre unità a queste fonti d'energia si avranno diverse velocità nello sviluppo di strutture o soldati. Tutto ciò sta a indicare che nel gioco non ci si dovrà più preoccupare dell'organizzazione delle risorse, ma far sì che le proprie unità si trovino entro un certo raggio d'influsso della mana. Una notevole semplificazione, quindi, che probabilmente farà storcere il naso a molti puristi del genere, ma che d'altro canto permetterà al giocatore di concentrare la propria azione sullo sviluppo delle armate e di conseguenza sugli scontri.
Altra novità è l'esperienza accumulata dalle unità nel corso della missione: mano a mano che esse uccideranno, guariranno o costruiranno, vedranno migliorati attributi quali velocità negli spostamenti, potenza delle armi, magia e velocità di costruzione. Stando a quanto ho capito, a differenza però di quanto accadrà nello strategico di Star Trek, questi "upgrade" non si protrarranno di missione in missione ma esauriranno i loro effetti con la conclusione del livello, dopodiché si ricomincerà daccapo. Questo, a detta della Cavedog, per bilanciare meglio la difficoltà delle missioni e per evitare disparità eccessive nelle partite in multiplayer, visto che, stando ai si dice, pare che sarà possibile "esportare" le unità di cui si dispone in modalità singola anche nelle sessioni in multiutenza.
Sempre proseguendo nella lista delle prelibatezze abbiamo un'interessante "feature" di nome Patron Deities, il che significa che durante la partita si avrà la possibilità di costruire dei templi in onore delle proprie divinità. Qualora queste ricevano le dovute attenzioni, potrà accadere che durante le battaglie più furiose appaiono sul campo a fianco dei vostri soldati, dandovi quell'aiuto che potete ben immaginare. Peraltro, va anche detto che le divinità dei vostri avversari, non appena vedranno che voi state ricevendo un aiuto divino, scenderanno probabilmente dai loro paradisi per gettarsi nella mischia.
Come vedete quindi, TA:K non è un titolo che passerà alla storia come un mostro di innovatività, però è anche vero che propone molti aggiustamenti e ritocchi che senz'altro lo renderanno piacevolissimo da giocare.
A tal proposito segnalo anche la possibilità di resuscitare le unità morte sul campo di battaglia e l'implementazione nel codice del gioco di un nuovo linguaggio che permetterà, nelle sessioni multiplayer, di affiancare a modalità quali "King of the Hill" e "Capture the Flag" qualsiasi condizione di vittoria vogliate: ciò vuol dire che nelle partite in multiplayer si potrà creare un'infinità di giochi limitati unicamente dalla propria fantasia.
Altre migliorie riguardano le funzioni di guarigione: alcune unità magiche avranno la possibilità di migliorare le condizioni fisiche delle vostre truppe ma per farlo non dovranno più agire singolarmente su ognuno dei soldati, essendo sufficiente che questi si trovino entro una certa distanza dal

Anche in questo caso, la vegetazione è stata ricreata con una cura incredibile. I risultati lasciano a bocca aperta...

Le spiagge di Zhon saranno spesso il teatro di scontri sanguinosi...

Ecco la sequenza dell'affondamento di una nave: spettacolare, vero?

COSA CI DOVREMO ATTENDERE DALLA CAVEDOG?

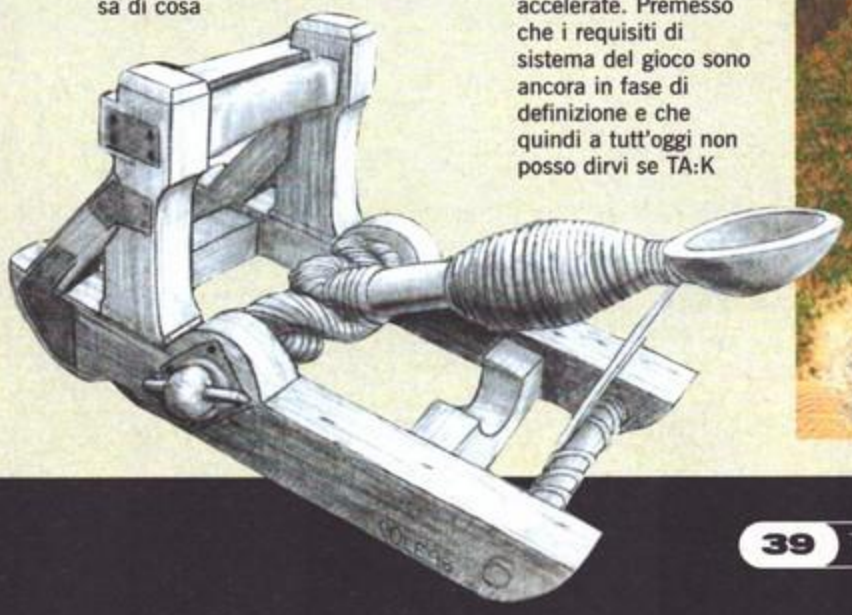
Non più strategici o almeno non solo. Con un Kingdoms ormai prossimo e un Total Annihilation 2 in un futuro chissà quanto lontano, i due titoli che dovrebbero uscire entro settembre '99 dalla casa americana rispondono al nome di "Amen: The Awakening" ed "Elysium". Il primo pare essere un incrocio tra un 3D shooter alla Unreal e un'avventura alla Under a Killing Moon. In altre parole vi ritroverete a vestire i soliti panni del commando, che però questa volta dovrà usare non solo i muscoli ma anche la materia grigia. Questo perché alle volte far fuori i nemici non è l'idea migliore, essendo più conveniente trovare un modo per riuscire a raggirarli. Alla Cavedog si dicono stanchi di enigmi quali la porta che non si apre e per questo motivo sostengono di aver elaborato una serie di puzzle particolarmente avvincenti che potranno essere risolti in modi diversi. Grafica e musica saranno le colonne portanti di un gioco che, almeno stando a sentire lo stesso Gilbert, potrà essere risolto anche senza uccidere un solo nemico, e ciò la dice lunga sulla distanza che separerà Amen da un qualsiasi sparatutto in soggettiva.

Altro giro altra corsa, dopo il gioco di cui vi ho appena parlato sarà la volta di Elysium, un'avventura cui Ron Gilbert sta collaborando attivamente vista anche la sua esperienza in un genere di videogiochi che, almeno stando a sentire quanto dice il geniale americano, ultimamente sta attraversando un periodo di crisi visti gli alti costi di produzione e gli scarsi ritorni al botteghino. Comunque sia di questo gioco non si sa molto, se non che è mosso anch'esso da un'engine tridimensionale e che proporrà una serie di episodi davvero duri da risolvere (anche fino a 10 ore ciascuno); la fantasia la farà da padrona se è vero che vi troverete a governare galeoni che volano sopra le Valli di Uzrehi, abbattere i licantropi che comandano il regno di Lycanthum, esplorare i paesaggi alieni di Breach e combattere la tirannia del re dei sogni Ivriss. I vari livelli, e questa è forse la vera novità, potranno essere affrontati in ordine non sequenziale.
Il riserbo attorno a questi due giochi è strettissimo, come avrete capito anche voi, però non è da escludersi che i Cavedog tornino in Europa quanto prima: in tal caso state pur certi che vi terrò informati.

guaritore. Stesso discorso, ma in senso opposto, per quelle creature malefiche che con l'utilizzo della magia saranno capaci di drenare linfa vitale alle vostre unità.
Da notare poi che in Kingdoms verrà ripreso e migliorato un discorso già presente in Total Annihilation, e cioè quello dei dislivelli del terreno, che ora avranno ancora più influenza sulle capacità balistiche delle vostre milizie: montagne e colline permetteranno infatti ai vostri arcieri più esperti di colpire entro un maggiore raggio di distanza, mentre cannoni e catapulte potranno portare i loro carichi di devastazione con maggior tranquillità entro le mura dei castelli.
Cito, infine, delle scale di immunità, che in parole povere significa che ci saranno determinate strutture del tutto immuni a specifiche forme d'attacco: ad esempio, le mura di un castello non saranno minimamente danneggiate dalle frecce degli arcieri ma potranno essere abbattute solo dalle catapulte o dai cannoni, costruibili solo in uno stadio avanzato della missione. Perché tutto ciò, vi domanderete voi? Per evitare tattiche di Time Crush (e qui chi ha una certa esperienza con Red Alert sa di cosa sto parlando), cioè per far sì che, durante le sessioni in multiplayer, non sia più possibile correre immediatamente all'attacco dell'avversario e porre fine alla partita entro pochi minuti. Forse questa opzione non dirà molto agli amanti del gioco singolo ma vi posso assicurare che per tutti gli altri ciò rappresenterà un notevole miglioramento della giocabilità.
Questo è quanto recitano le press-release; a tutto ciò, dall'alto della sua inenarrabile esperienza sul campo (vabbè, si fa per dire), ecco cos'ha da dirvi il sottoscritto. La prima cosa che m'ha veramente stupito è stata la Fog of War, cioè per chi non lo sapesse quell'oscurità che in questo genere di giochi nasconde quelle zone della mappa che non sono state ancora esplorate. Anziché oscurarle oppure renderle grigie come di solito accade, i Cavedog hanno pensato bene di realizzare una nebbia vera e propria, ottenibile mediante l'utilizzo delle schede accelerate. Premesso che i requisiti di sistema del gioco sono ancora in fase di definizione e che quindi a tutt'oggi non posso dirvi se TA:K girerà solamente via hardware o anche software, posso affermare con certezza che l'effetto visivo complessivo ottenuto dalla casa di Seattle è particolarmente suggestivo, così come peraltro lo è anche quello osservabile durante la fase di costruzione delle unità o delle strutture. Come ricordavo in precedenza, tutto nell'universo di Kingdoms prende forma dalla mana e pertanto negli attimi che precedono la nascita di qualsiasi cosa appaia su schermo si può osservare come una specie di bolla di plasma, di energia, che lentamente prende forma e si solidifica nell'oggetto desiderato.
Come di può dedurre, allora, nel realizzare questo gioco è stata riposta una particolare attenzione alla grafica: non a caso le texture che ricoprono il campo di gioco sono eccezionalmente dettagliate e sempre non a caso qualsiasi particolare è stato preso in considerazione. Un esempio è dato dalle navi, che si muovono sia a remi che a vela: ebbene, quando si imposta un cambio di direzione si vedranno i remi muoversi diversamente in funzione della virata, e quando invece si vogliono sfruttare i servigi di Eolo si noteranno le vele gonfiarsi al vento come accadrebbe nella realtà. Il bello viene poi quando un'imbarcazione viene affondata: in tal caso non si assisterà a qualche frame d'animazione come siamo abituati, ma si vedrà la barca scomparire lentamente tra i flutti, inabissandosi peggio del Bossetti di ritorno da Cuba; non solo, ma se i fondali sono bassi la nave resterà mezza sotto e mezza fuori dell'acqua.
Sotto il profilo della giocabilità mi ha

Ecco la Fog of War così come la vedono i Cavedog: come notate, è la migliore che si sia mai vista sui nostri PC. Milano d'inverno però è tutt'altra cosa...

Le nostre truppe fuggono impaurite all'arrivo di un dragone di Veruna.



Come potete notare, la cura riposta nella realizzazione delle texture dà a Kingdoms un look tutto speciale

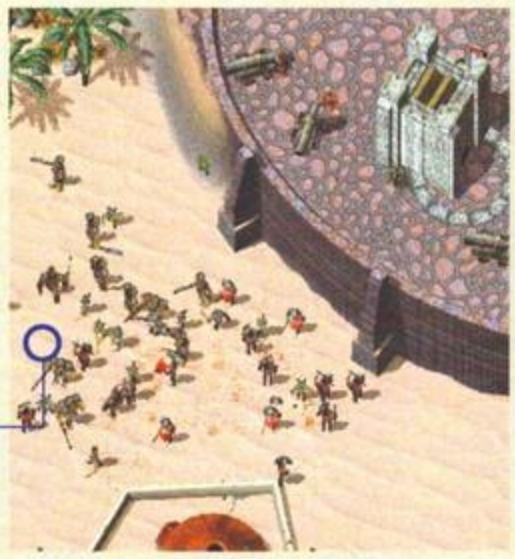
impressionato il discorso dei vari livelli di tecnologia: non che sia una novità, sia ben chiaro, ma fa piacere vedere che alcuni elementi di un caposaldo quale Civilization possano essere presi in considerazione anche per un titolo dall'impostazione più arcade. E se tutto ciò finirà per influenzare notevolmente l'esito degli scontri, qualche perplessità mi viene invece dal fattore esperienza precedentemente menzionato: una cosa bella sarebbe stato se le unità sopravvissute a un livello potessero proseguire la loro esistenza anche in quello successivo con la loro esperienza aumentata, ma m'è parso invece di capire che tranne alcuni personaggi chiave tutte le altre unità andranno create nuovamente all'inizio di ogni missione. Una buona idea sfruttata non al meglio, mi verrebbe da pensare, visto che in fin dei conti i sergenti di Dark Colony sono apparsi sui nostri monitor ormai quasi due anni fa.
Volendo passare quindi a tirare le somme, "Total Annihilation: Kingdoms" si propone come l'ultima evoluzione possibile nel campo degli strategici in isometrica. Il futuro appartiene al tridimensionale, almeno questo è il mio punto di vista, e il sapere che il prossimo Total Annihilation 2 sarà mosso anch'esso da un engine poligonale non fa altro che avvalorare le mie tesi. Comunque sia credo possa interessarvi anche sapere cosa ne pensino in proposito sia Clayton Kauzlaric, product manager del gioco, che Ron Gilbert, boss della Cavedog e della Humongous, nonché ex-impiegato della Lucas Arts con sul groppone niente meno che titoli del calibro di Maniac Mansion, Monkey Island 1 e 2, nonché tutta le serie di avventure legate a Indiana Jones.

SS: Quando uscì Total Annihilation venne compiuto un certo passo avanti nel genere degli RTS, dato che fu il primo a considerare i diversi livelli di altitudine all'interno della mappa. Colline e avvallamenti capaci di influenzare il gameplay non s'erano mai visti prima. Ora però il futuro di questo genere di giochi pare essere la terza dimensione: cito ad esempio Force Commander, Dark Reign 2 e "Star Trek: New Worlds". Voi invece proponete ancora un titolo in isometrica con vista dall'alto. Come mai?
RG: Credo che la terza dimensione nel genere degli strategici sia un qualcosa su cui si rischia di commettere molti errori, per cui in proposito ci andiamo molto cauti. Quando ci siamo trovati a progettare Kingdoms abbiamo realizzato un abbozzo di engine 3D con cui far girare il gioco, ma poi siamo tornati alla classica prospettiva isometrica con vista dall'alto per un paio di ragioni: la prima sono le specifiche tecniche minime per un PC che voglia far girare uno strategico tridimensionale. Secondo me, per fare un buon lavoro, queste finirebbero con l'essere troppo alte, con almeno un Pentium 2 e una scheda Voodoo 2, e come puoi immaginare noi vogliamo che il nostro gioco sia accessibile al maggior numero di persone. La seconda ragione è che alla fine l'aggiunta della terza dimensione rischia di essere un giocattolo e basta. Perché la gente dopo che s'è stufata di zoomare con la telecamera e ruotare la prospettiva, alla fine torna alla prospettiva dall'alto, che è quello che vuole. Quindi prima di compiere un passo del genere vogliamo pensarci bene...

SS: Magari con Total Annihilation 2?
RG: Esatto, quello sarà probabilmente tutto in 3D. Ma prima passerà comunque qualche annetto, durante il quale studieremo come dare un senso a un engine tridimensionale, come creare delle situazioni per sfruttarlo veramente, per renderlo utile, insomma...

SS: Total Annihilation, il titolo che v'ha resi famosi, a mio avviso era pieno di buone idee ma aveva anche qualche piccolo difetto. Poiché immagino che per Kingdoms cercherete di trarre insegnamento dalle precedenti esperienze, quali sono quelle cose di TA che avete tenuto buone e quali quelle che avete scartato o comunque cambiato?
RG: Una delle cose che secondo me hanno reso Total Annihilation davvero innovativo è stata la potenza della sua interfaccia grafica. Siamo stati i primi a rendere possibile le code per la creazione di unità o strutture, mentre prima se si volevano ad esempio costruire venti soldati bisognava sfornarne uno alla volta. Inoltre quella di TA è un'interfaccia che consente di effettuare operazioni molto più complesse rispetto a quelle che si potevano realizzare, sempre per fare un esempio, con Warcraft. Per cui, rispondendo alla prima parte della tua domanda, l'interfaccia è la cosa che terremo buona. Ciò che invece potevamo fare meglio, e che faremo, era il multiplayer: alla fine le opzioni a disposizione erano una sola, quella cioè dello scontro totale, mentre invece con Kingdoms non solo si avranno molte più modalità di gioco, ma sarà anche possibile editare degli script in modo da creare le condizioni di vittoria che più si preferiscono.

I draghi di Veruna volteggiano sulle nostre navi, inermi di fronte ai loro attacchi: che facciamo, accendiamo lo zampirone?



Schizzi di sangue lasciano la loro impronta sulla sabbia mentre la battaglia infuria sotto le mura della città...

SS: Uhm... so che potranno sembrare delle constatazioni personali, ma due sono le cose di Total Annihilation che non mi sono mai piaciute. Le prima è che col fatto che restavano i detriti dei mezzi distrutti sul campo di battaglia, si venivano a creare dei veri e propri "tappi" in prossimità di ponti o strettoie; la seconda è che spesso le mappe erano troppo "piane", nel senso che non c'erano ostacoli naturali di sorta e gli avversari potevano attaccare un po' da tutte le parti. Queste due caratteristiche saranno anch'esse presenti in Kingdoms o pensate di rimediarci?
CK: In effetti hai colto due degli aspetti per i quali siamo stati più criticati, cioè gli "ingorghi" (lui ha usato espressamente il termine "traffic jamming") e le posizioni non difendibili o comunque difficile da conservare. Queste due caratteristiche, che molti hanno trovato frustranti, non saranno presenti in Kingdoms...

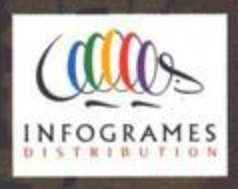
Da dietro la sua scrivania, un paciarotto Ron Gilbert ci spiega la sua visione del futuro dell'industria dei videogame (e risponde alle domande della mia intervista) ...

SS: Total Annihilation, come suggerisce anche il nome, era un gioco la cui filosofia era quello dello scontro totale, del tutti contro tutti fino all'ultima unità disponibile. Anche Kingdoms avrà questa impronta o sarà magari un po' più riflessivo e strategico?
CK: Kingdoms di nome fa "Total Annihilation: Kingdoms", il che significa che fa parte della serie TA e che pertanto ne manterrà certe caratteristiche. Non sarà mai uno strategico puro, visto che la parte dedicata all'azione sarà sempre quella più importante. Comunque sia avrà un'impronta diversa dal suo parente stretto visto che ad esempio sarà possibile dare i nomi a certi soldati, alcuni dei quali poi potranno anche "vivere" oltre la singola missione. Ciò significa più attenzione per le singole unità e una ricerca meno esasperata della distruzione di massa, che comunque, lo ripeto, sarà sempre un elemento distintivo della serie Total Annihilation.

Purtroppo, come accennato poco più sopra, non ero l'unico giornalista invitato alla presentazione, il che ha significato un tempo a disposizione per le interviste alquanto ridotto. Comunque sia, come avrete capito anche voi, questo " Total Annihilation: Kingdoms" ha tutte le carte in regole per essere un bel giochino divertente. Nell'attesa di un filmato, un demo, se non della recensione vera e propria, passo e chiudo e vi rimando alla prossima.

ANNO 1602

Creazione di un Nuovo Mondo



HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Sunflowers è un marchio commerciale registrato di Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH. Se delle designazioni non sono specificamente etichettate, non significa che si tratti di nomi e/o marchi liberamente utilizzabili; esempio: e.g. within the meaning of the Trademark Reform Act. "Anno 1602" 1998 by Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH. Tutti i diritti relativi al software, alla grafica, al testo, alle illustrazioni, al manuale, ecc. sono riservati.

PACK TOTAL GAMES

TOTAL ARCADE + TOTAL SPORTS

PACK TOTAL ARCADE

Se il tuo forte sono i giochi d'azione esplosiva con il pack TOTAL ARCADE, la tua sete d'avventura sarà completamente appagata.
Divertiti con i quattro bombazos dell'azione che ti trasferiranno dagli universi alienigenas più spaventosi alle più profonde selve del globo per lottare contro migliaia di nemici e far fronte alle minacce più terribili. Con TOTAL ARCADE l'avventura scende in campo/entra in gioco.

Fire Wind: un frenetico ammazzamarziani
Oscar: un allegro gioco di piattaforme
Panic Soldier: un fantastico gioco di strategia
Leo the Lion: un'intera avventura

Digital Dreams multimedia

PC CD rom Soltanto 35.000$ Lire

In vendita nelle edicole, nelle grandi aree commerciali e nei negozi specializzati.

2 CD ROM

PACK TOTAL SPORTS

Se ti piace la velocità questo è il tuo pack. Se ti piacciono gli sports ad alta competizione, questo è il tuo pack.Con il pack TOTAL SPORTS ti metterai al volante delle World Rally Car più potenti del momento, gareggerai al massimo livello nei mondiali di calcio facendo da portabandiera del tuo Paese, o parteciperai nei tornei di tennis più prestigiosi del momento misurando la tua racchetta con le migliori della storia. Con TOTAL SPORTS farai tuo lo sport.

Virtual Tennis: Il miglior tennis per il tuo PC
RaceMania: Le auto pazze nel tuo computer.
Rally Championship: Il campionato di rally dal vivo
Soccer Super Stars: Calcio dal vivo per i patiti del pallone

IN VENDITA 5 LUGLIO

PC CD rom

TITOLO: *STAR TREK: NEW WORLDS*
SVILUPPATORE: *BINARY ASYLUM PER INTERPLAY*
USCITA: *SECONDO QUARTO 1999*

TREDDÌ, ULTIMA FRONTIERA...

Star Trek è sempre stata una serie all'avanguardia sotto qualsiasi punto di vista: poteva non esserlo nel campo dei videogame?

A cura di Stefano Silvestri

"Panta rei", tutto scorre, diceva qualche millennio fa il greco Eraclito, intento a cavar regole esistenziali fuori dalle più piccole cose. "Le Cose Cambiano", così si intitolava invece un film minore con Joe Mantegna che nel lontano 1988 segnò l'avvio di una nuova fase della mia vita. Comunque la si voglia vedere, il nostro è un mondo in costante evoluzione, dove l'accettazione e la metabolizzazione dei cambiamenti sono le uniche doti che permettono di restare a galla in un fine millennio tanto turbinoso quale quello che stiamo vivendo. Scendendo un gradino più in basso e passando dalle più alte sfere filosofiche a quelle ben più modestamente ludiche, non possiamo fare a meno di notare come gli ultimi anni abbiano segnato l'avvento della terza dimensione. L'aveva presa molto da lontano Battlezone col suo wire-frame da sala giochi, ma credo che alla fine siano stati l'avvento di Lara Croft e della 3Dfx i veri punti nodali dell'evoluzione della nostra industria. E, inutile fare finta che non sia così, se al giorno d'oggi un gioco non è treddì, già parte male, avvolto in un'atmosfera di sospetto e di perplessità dalla quale riesce poi raramente a uscire.

Ebbene, a tutto ciò finora aveva fatto eccezione il genere degli strategici in tempo reale, o RTS, acronimo britannico di Real Strategy Games, che sta a indicare quei giochi che da Dune 2 in poi hanno continuato a presentare sui nostri schermi armate di tutti i tipi pronte a qualsiasi cosa pur di vincere la loro lotta per il predominio territoriale. E così, mentre c'è ancora chi ripropone questa formula in chiave bidimensionale (vedete in proposito la mia preview di "Total Annihilation: Kingdoms" dalla Cavedog, che dovreste trovare da qualche parte in queste pagine), altri si danno da fare per portare la terza dimensione anche in questo genere di giochi. Tra questi annoveriamo la Lucas Arts con Force Commander, l'Activision con Dark Reign 2 e, nel nostro caso specifico, l'Interplay, con questo "Star Trek: New Worlds" del quale m'accingo ora a parlare.
Correva la fine luglio di quest'anno quando, nel corso di un tour che come avrete notato ha dato luogo al più alto numero di preview di questi mesi, feci tappa agli splendidi uffici

Oltre che esaustivi, i menu di STNW sono anche molto curati dal punto di vista grafico...

Come vedete da questa foto, finalmente la dimensione dei mezzi sarà realmente proporzionale a quella delle costruzioni vicino a cui si troveranno a muoversi. Scordatevi quindi unità grandi quanto mezzo edificio come in Red Alert...

Un carro Klingon sta attaccando la nostra base. Come potete notare dal "disco" arancio davanti al muso, pare tra l'altro che i suoi scudi siano ancora pienamente funzionali...

della Interplay, circondati a Est e a Ovest da campi da golf e, a Sud, dal Tamigi. Salito al piano di sopra mi venne presentato per la prima volta il titolo in questione, specificandomi che ero il primo giornalista al mondo a vederlo. Purtroppo, più per paura di essere imitati dalla concorrenza che per altre ragioni, non mi venne data la possibilità di scrivere alcuna preview del gioco, per cui m'è toccato attendere altri tre mesi per poter dare un'occhiata a questo interessante strategico dei Binary Asylum (che, se non ricordo male, credo aver esordito parecchi anno fa con l'intrigante Zeewolf per Amiga, ndMax).
Avendo potuto dare vedere i concorrenti tridimensionali di "Star Trek: New Worlds", devo dire che il titolo della Interplay è quello che m'ha colpito maggiormente, perché effettivamente è capace di offrire qualcosa in più a un genere a mio avviso altrimenti un po' esangue.

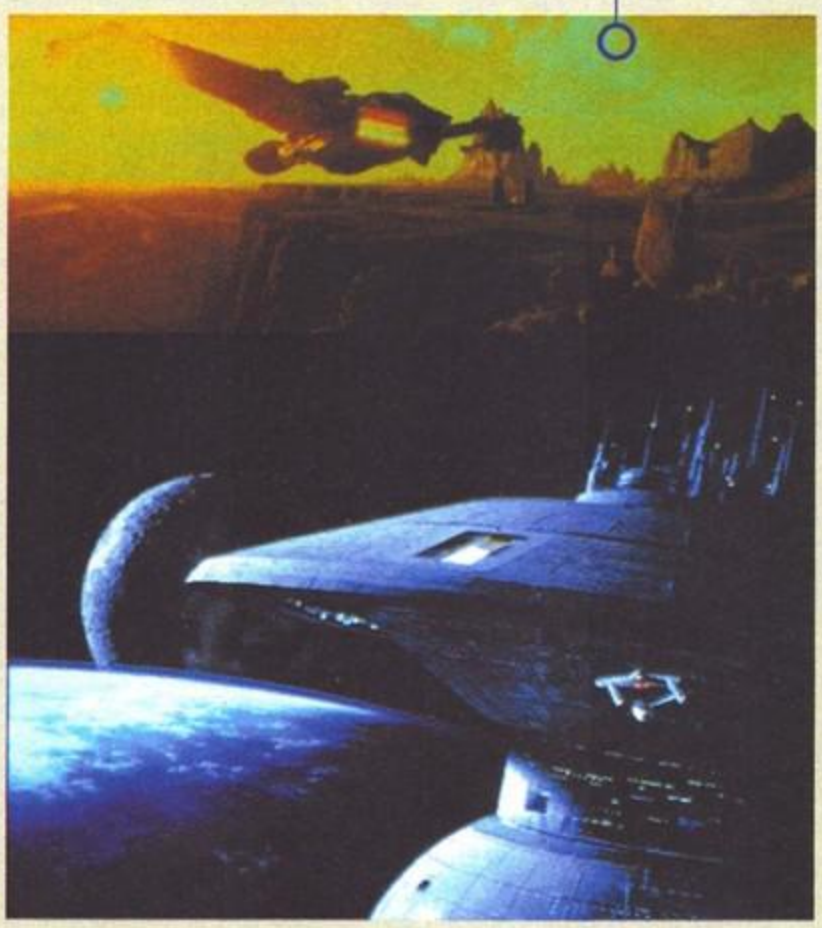
La battaglia infuria, ma alla fine i buoni vincono sempre...

Come potete vedere, la differente caratterizzazione dei pianeti garantisce risultati a dir poco evocativi. All'attuale stadio di sviluppo del gioco, delle dieci differenti tipologie previste ne sono state realizzate solo due, come peraltro avrete intuito osservando le foto a corredo di questo articolo...

Per realizzare il gioco, sono state ideate molte nuove strutture e unità non presenti né nelle serie televisive originali né nei film: ebbene, ognuna di queste è stata approvata dalla Paramount, pare anche con un certo zelo...

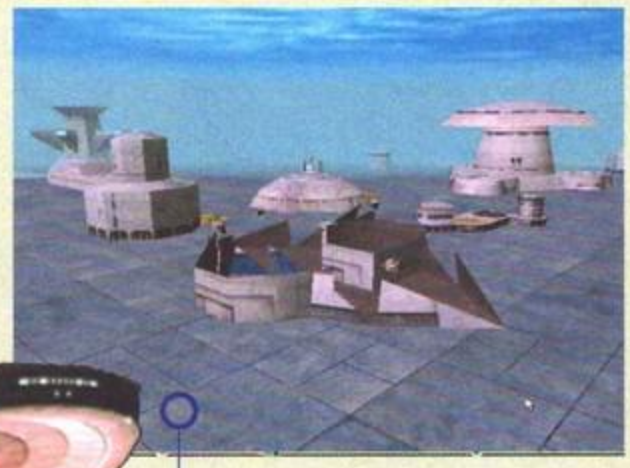
Non siamo quindi di fronte a una mera implementazione di un engine tridimensionale in un contesto strategico, ma alla concretizzazione di una serie di idee che erano nell'aria già da qualche tempo ma cui nessuno aveva pensato seriamente.
La trama è alquanto semplice: siamo in data stellare 9521.4 e la Zona Neutrale ha visto la nascita di un incredibile numero di pianeti, generati da un fallimentare esperimento stellare dei Romulani che ha causato una terribile anomalia spaziale. Questi nuovi corpi celesti, oltre che ad avere un incredibile valore scientifico, sono anche molto importanti strategicamente ed economicamente, ricchi come sono di risorse naturali: non ci si deve stupire quindi che l'attenzione della Federazione per la situazione venutasi a creare sia pari a quella di Klingon e Romulani, e che lo scontro per il controllo territoriale sia pressoché inevitabile.
Già da questo si capisce che in STNW si avrà la possibilità di scegliere per chi combattere all'interno di una rosa di tre contendenti, come ormai vuole la tradizione inaugurata da Starcraft, il che già risveglia in noi un certo interesse.
Già, perché non si tratterà di una scelta puramente formale, ma di un qualcosa che avrà ripercussioni sul gioco, a partire dall'interfaccia grafica per arrivare alla giocabilità. Sotto il primo punto di vista c'è infatti da dire che a seconda della razza che si sceglierà cambieranno esteticamente tutti i menu a disposizione (pur rimanendo invariate le funzionalità), mentre relativamente al secondo ci si dovrà comportare secondo quelle che sono le usanze: per farla breve, se si giocherà dalla parte della Federazione non si potrà attaccare per primi ma si dovrà attendere di essere aggrediti dall'avversario, mentre se si deciderà di stare dalla parte dei Klingon non ci si faranno gli scrupoli di cui sopra, ma in compenso sarà impossibile ritirarsi da una battaglia che sta volgendo al peggio, perché ciò verrebbe considerato un disonore. Già questo credo dia un'idea della profondità di questo titolo, così attento alle sfumature laddove in altri l'unica cosa da fare è vincere o morire. Ma in fin dei conti queste sono cose interessanti che però lasciano pur sempre il tempo che trovano, quindi andiamo a vedere meglio quali sono le cose veramente belle di questo gioco.
La prima cosa che mi viene in mente sono le missioni, complesse e strutturate in modo tale da soddisfare anche i palati più fini: di che parlo? Ora vi faccio un esempio...

Già che c'eravamo, siamo riusciti ad avere in esclusiva dalla Paramount anche alcune immagini del prossimo film di Star Trek, "Insurrection": eccovele!



Un altro dei vantaggi di avere uno strategico con un engine tridimensionale è che adesso la morfologia del terreno diventa realmente importante, come potete vedere da questa immagine...

Accadrà, durante una missione avanzata con la Federazione, che vi venga semplicemente detto di andare su un certo pianeta e di installare una base con cui estrarre minerali dal sottosuolo. Detto fatto, iniziate il vostro lavoro ma a un certo punto, man mano che esplorate il territorio circostante, vi imbattete in un piccolo villaggio alieno. Subito andate a studiarlo e scoprite che gli esseri che lo popolano sono tutti affetti da una grave forma tumorale.
Sviluppate allora le vostre unità mediche (e investite tempo e risorse in questo) per cercare di porre rimedio al problema, al che viene fuori che la causa di tutto è una misteriosa costruzione aliena (di una razza diversa da quella che state cercando d'aiutare) che emette delle radiazioni. Sviluppate allora le vostre unità scientifiche (altro tempo e altre risorse) e capite finalmente cosa sia la costruzione, cioè un impianto si stoccaggio di materiale altamente energetico. Tutto bene, non fosse che arrivano allora i Klingon, più agguerriti che mai e intenzionati a impossessarsi dell'edificio, che peraltro a voi tornerebbe utilissimo. Ovvio quindi che a questo punto vi verrebbe da investire in unità militari, ma si dà il caso che abbiate calcato un po' troppo la mano con unità mediche e scientifiche e che quindi non abbiate risorse a sufficienza. Potrete allora decidere di rigiocare la missione, ma a questo punto vi troverete di fronte al classico dilemma: aiuto gli alieni, che magari mi potrebbero tornare utili, oppure li lascio stare e comincio a sfornare mezzi militari che mi faranno comodo contro i Klingon? Questo è il livello medio di "Star Trek: New Worlds": comparatelo con qualsiasi altra missione abbiate mai affrontato in questi anni di militanza videoludica, da Dune 2 a Dune 2000, e ditemi se vi è mai capitato di trovarvi di fronte a uno strategico di questa profondità. Quel che è bello, poi, è che tutte le missioni sono collegate tra di loro, di modo da dare al giocatore la sensazione di un'unica grande storia che man mano si evolve: inoltre, a seconda della fazione che si sceglierà ci si troverà di fronte a situazioni ogni volta diverse, cosa questa che scongiurerà il rischio di ritrovarsi ogni volta negli stessi livelli solamente a parti invertite.
Non male, eh? E dovreste poi vedere quante altre chicche sono presenti nel gioco. La prima che mi viene da dirvi è che le unità umane che avrete a disposizione non saranno carne da cannone come al solito, esseri senza una loro identità sfornati da qualche unità costruita all'uopo, ma personaggi a tutto tondo di vitale importanza. Giusto per darvi un'idea, ogni missione inizia con un certo numero di uomini prefissato: questi vi serviranno per attivare le fabbriche tanto quanto per guidare i mezzi che lancerete poi in battaglia. Senza di loro non si muove nulla: perdeteli e saranno guai. Questo significa un approccio al gioco, e alla strategia in particolare, completamente diverso da quanto siamo stati abituati finora. Ma adesso viene il bello: man mano che le vostre unità sopravviveranno alle missioni, acquisteranno in esperienza, divenendo più efficienti o letali a seconda che si occupino di costruire una base o di pilotare un carro a fotoni!
Devo dire che di tutte le novità questa è forse quella che m'ha galvanizzato maggiormente: finalmente avremo a che fare con persone vere e l'ottimizzazione delle risorse umane diverrà fattore di



Ecco sotto i nostri occhi un esempio di "lavoro in corso"; quando si deciderà di costruire un edificio, si vedranno delle apposite unità applicare volta per volta dei piccoli pezzettini di texture, che alla fine daranno forma alla costruzione.

Una base Klingon sotto il fuoco dei nostri mortai fotonici: bello a vedersi, ma posso assicurarvi che la resa grafica finale di questi effetti sarà ulteriormente migliorata...

La battaglia infuria tra le forze della Federazione e quelle Klingon: posso assicurare che visti dal vivo gli scontri sono davvero spettacolari...

Ecco più da vicino l'effetto "scudi alzati", che è un po' il tratto distintivo del gioco: un'unità della Federazione sta attaccando una struttura Klingon, che al momento resiste tranquillamente. Sulla destra, l'icona del puntatore del mouse.

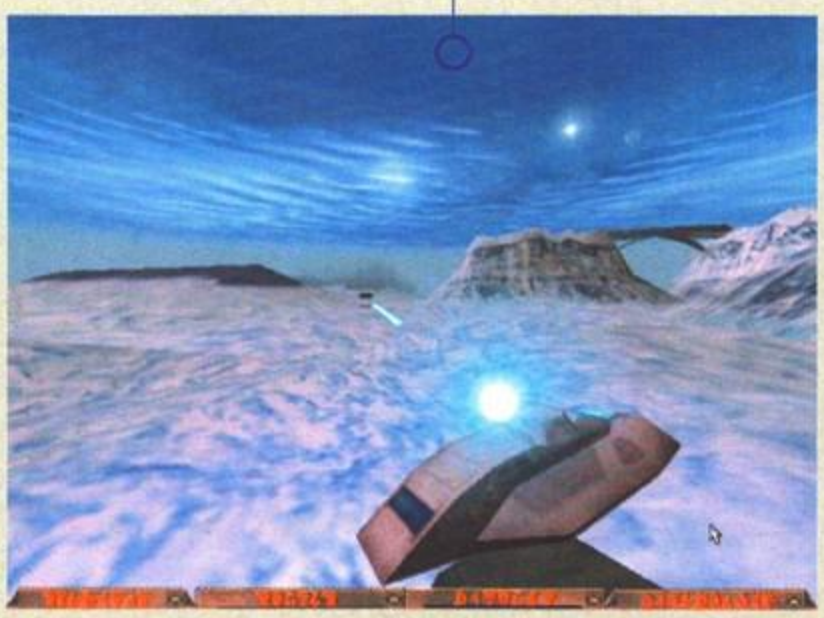
Ecco un ulteriore esempio delle molteplici situazioni che può comportare l'utilizzo di un motore 3D in un RTS: nello specifico, delle unità che passano sopra a delle altre su piani di diversa altezza. Immaginate le situazioni che possono venirsi a creare durante degli scontri...

vitale importanza, tant'è vero che proprio per questa ragione i level designer stanno progettando delle missioni in cui ci si troverà a dover effettuare delle scelte veramente importanti. Supponete ad esempio che per superare in scioltezza una certa sezione vi troviate a un certo punto costretti a sacrificare un'unità che ha passato con voi una decina di missioni e che quindi ha dalla sua esperienza, capacità e bravura non indifferenti: che fate, la mandate incontro alla morte o preferite piuttosto salvarla anche a costo di trovarvi nei guai fino al collo? Inutile dirlo, questo mi sembra uno dei passi avanti più "consistenti" che la storia degli RTS abbia mai visto. Ma non è l'unico, però, dato che altrettanto innovativa risulta essere l'interfaccia grafica così come la gestione strategica degli scontri. Per quanto riguarda il primo aspetto dobbiamo tenere in considerazione che per la prima volta ci troviamo di fronte a uno strategico tridimensionale, il che significa che i programmatori della Binary Asylum si sono trovati a dover affrontare delle problematiche finora mai viste. La prima e più importante credo sia il fatto che la mappa di gioco risulta incredibilmente vasta rispetto a uno strategico tridimensionale, perché qui il campo di battaglia è grande in scala naturale, mi verrebbe da dire, mentre in titoli quali Red Alert o Starcraft basta muovere un po' il puntatore del mouse per far scorrere sotto i propri occhi tutto lo schermo. Ciò comporta che un gioco come "Star Trek: New Worlds" dev'essere capace di essere sì vasto, ma di permettere di tenere tutte le proprie unita sotto controllo con estrema facilità, nonché di poterle gestire comodamente. Per questo motivo ci troveremo di fronte a quattro finestre a scomparsa, di nome rispettivamente "Tricorder", "Status", "Operation" e "Selections": nella prima verrà presentata una mappa generale del livello con visuale dall'alto, la seconda mostrerà in una finestra l'unità attiva, la terza indicherà cosa questa stia facendo e la quarta terrà un elenco delle ultime dieci unità selezionate, in modo che sia più facile richiamarle nel caso se ne abbia nuovamente bisogno, invece di starle a cercare per lo schermo. A prima vista sembrerebbe tutto nella norma, non fosse che queste quattro finestre sono interattive tra loro. Un esempio? Supponiamo che vogliate prendere un'unità che avete selezionate otto volte fa e che vogliate mandarla a combattere dall'altro lato della mappa: che fate? Aprire la finestra "Selections", cliccate sull'unità che vi interessa, i cui dati appariranno all'interno della finestra "Status"; ora aprite anche la finestra "Tricorder", effettuate un "drag & drop" della vostra unità da "Selections" a "Tricorder", rilasciando il tasto del mouse su un'unità vulcaniana che volete attaccare, e il gioco è fatto. Geniale, vero? Il bello poi è che qualora siate pigri, non dovrete stare ad aprire e chiudere continuamente le quattro finestre in questione, perché queste quando non sono attivate dal puntatore del mouse diventano trasparenti, confondendosi con lo sfondo e non dando fastidio alcuno. Altra finezza è data dalla gestione strategica degli scontri, e qui mi riallaccio al secondo punto veramente innovativo del gioco: di solito quando in un RTS si vuole mandare all'attacco delle unità, ci si limita a selezionare quelle desiderate e quindi a cliccare sul bersaglio. Ora invece, se lo si vorrà, una volta selezionate le unità prescelte, cliccando col tasto destro si farà apparire un menu a tendina con tutte le possibili formazioni d'attacco, che ovviamente saranno diverse in funzione delle forze che si avranno a disposizione. Ecco allora che si potrà scegliere se effettuare un attacco frontale o se mandare due carri sulle ali e tenerne altri due al centro, o ancora se invece effettuare una manovra d'aggiramento completo o piuttosto eseguire una specie di Falange Oplitica, che se non ricordo male è stata introdotta a suo tempo nientemeno che da Alessandro Magno.

Beh, come avrete modo di capire non solo di carne al fuoco ce n'è tanta, ma si tratta di roba tutta di prima qualità. Ma siccome alla Interplay, visto anche il genere del gioco, sono sia scienza che fantascienza, STNW ci stupirà con ulteriori effetti speciali, quali ad esempio i dieci diversi tipi di pianeti su cui ci si troverà a battagliare. Ci saranno infatti quelli normali di classe M, ma anche quelli con gravità forte o debole, con atmosfera acida o tossica e con suolo roccioso o sabbioso. Tutto ciò non avrà valenze puramente estetiche, come si sarebbe portati a immaginare, ma avrà delle serissime ripercussioni sul gioco. Giusto per non risultare troppo criptico, se la gravità è alta, converrà produrre solo mezzi leggeri, mentre in caso contrario ci si potrà invece divertire a produrre le unità più pesanti e corazzate che il gioco metterà a disposizione; se l'atmosfera è acida o tossica, le unità saranno costrette a stare sempre con gli scudi alzati, pena il danneggiamento degli scafi. Alle volte, in caso di difficoltà, ci si potrà far mandare via teletrasporto dei materiali o degli uomini dall'astronave madre in orbita attorno al pianeta. Come tutti sanno però, con gli scudi alzati non è possibile effettuare alcun teletrasporto: ecco allora come un'atmosfera ostile possa avere serie ripercussioni sullo svolgimento della missione.

Dei carri fotonici della Federazione bombardano i sottostanti nemici: già che ci siete, notate il paesaggio vulcanico ottimamente reso da delle texture all'altezza della situazione...

Credo che questo primo piano renda bene l'idea del tasso di innovatività insito a "Star Trek: New Worlds": il più è prendere confidenza con l'interfaccia grafica...



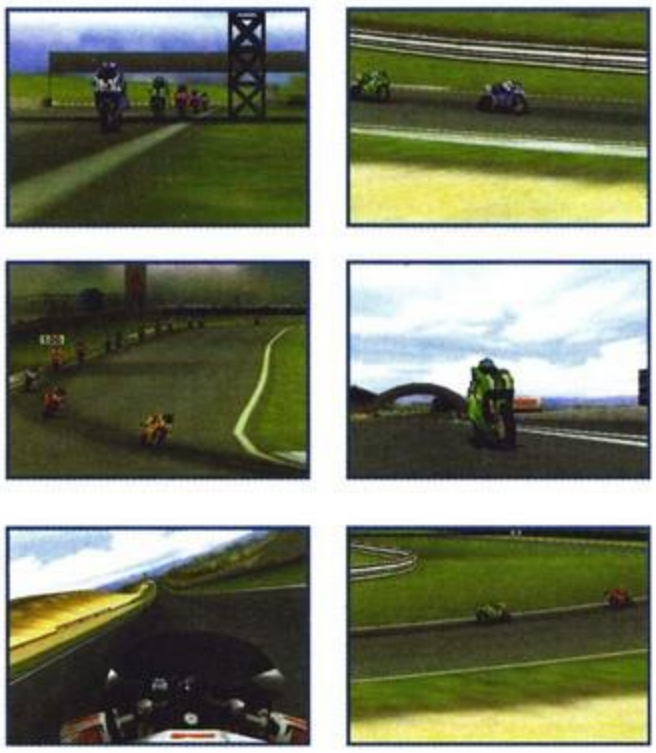
Questo è tutto quello che sono riuscito a carpire da un'oretta abbondante di presentazione del gioco: le mie opinioni personali mi spingono a dirvi che il titolo pare essere molto bello, sia graficamente che "strutturalmente", che l'utilizzo della nuova interfaccia all'inizio non è intuitivo ma poi ci si fa la mano (mi riferisco al fatto che alla fine si dovrà diventare dei veri e propri registi, con movimenti di camera e zoomate degne del miglior John Woo) e che i mezzi che ci si troverà a gestire sono tutti belli e innovativi, anche se alcuni di questi devono essere meglio calibrati (ad esempio i carri armati muniti di cannoni fotonici sono al momento troppo potenti).

Ma se è vero che il buon giorno si vede dal mattino, allora possiamo tranquillamente dire che con "Star Trek: New Worlds" ci attenderà una splendida giornata.

END

La Gazzetta dello Sport *presenta*

BRIVIDI SU DUE RUOTE!



Dall'1 novembre per un mese
con La Gazzetta dello Sport
a sole 19.900 lire
solo La Gazzetta dello Sport 1.400 lire

per Pentium 200 (e superiore) o scheda 3D

MOTO VIRTUALI PER BRIVIDI REALI

www.gazzetta.it
servizio clienti 02/93931389
casella postale n. 10601,
20110 Milano C.P. Isola

in collaborazione con:

LA GAZZETTA DELLO SPORT. PIACERE QUOTIDIANO.

SPEEDY SOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

SOFTWARE

ABE'S EXODUS TUTTO ITA	L. 89.900
ABE'S ODDYSEE TUTTO ITA	L. 49.900
AGE OF EMPIRE D.D. THE RISE OF ROME	L. 79.900
BALDUR'S GATE TUTTO ITA	TEL.
BLOOD 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
CAESAR 3	L. 89.900
CARMAGEDDON 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	L. 89.900
COLIN MCRAE RALLY TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
DAIKATANA TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
DELTA FORCE 3DFX	L. 89.900
DIABLO 2 TUTTO ITALIANO	L. 89.900
DIE BY THE SWORD D.D. LIMB FROM LIMB 3DFX	L. 59.900
DUNE 2000	L. 89.900
EXPLORA	L. 79.900
EXTREME G 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 84.900
FALLOUT 2 TUTTO ITALIANO	L. 99.900
FIFA '99 TUTTO ITA 3DFX	TEL.
FORSAKEN 3DFX	L. 79.900
FREESPACE D.D. SILENT THREAT TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 59.900
GRAND PRIX LEGEND TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
GRIM FANDANGO TUTTO ITA	L. 89.900
HALF LIFE TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
HERETIC II TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
INCOMING TUTTO ITA 3DFX	L. 79.900
KKND 2 TUTTO ITALIANO	L. 89.900
KLINGON HONOR GUARD TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
MADDEN '99 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
MESSIAH TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
MONACO GP '98 (F1 RACING 2) TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
MORTAL KOMBAT 4 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
MOTO RACER 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
MYTH 2: SOULBRIGHTER TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 94.900
NAM TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 79.900
NEED FOR SPEED 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
NHL '99 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
O.D.T. TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
POPULOUS: THE BEGINNING TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
POWERSLIDE TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
QUAKE 2: GROUND ZERO	L. 59.900
RAINBOW SIX 3DFX	L. 89.900
RAILROAD TYCOON 2	L. 89.900
REQUIEM 3DFX	L. 89.900
RESIDENT EVIL 2	TEL.
SHOGO 3DFX	L. 89.900
SIN 3DFX	L. 89.900
SUPERBIKES TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
TIBERIUM SUN TUTTO ITA 3DFX	TEL.
TOCA TOURING CAR 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
TONIC TROUBLE TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
TRESPASSER 3DFX	L. 89.900
TROPHY HUNTER 3DFX	L. 89.900
TUROK 2 TUTTO ITA 3DFX	L. 89.900
UNREAL 3DFX	L. 79.900
UNREAL MISSION PACK TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 59.900
WAR OF THE WORLDS	L. 89.900
X-COM ALLIANCE TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.

OFFERTE

SOFTWARE

VALIDE FINO AD ESAURIMENTO MERCE

CONQUEST EARTH	L. 29.900
DARK EARTH	L. 29.900
DEATHTRAP DUNGEON TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 39.900
FIFA '98 TUTTO ITA 3DFX	L. 29.900
FLYING CORPS GOLD TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 39.900
FORSAKEN MAN ITA 3DFX	L. 39.900
HEXEN 2 3DFX	L. 29.900
HEXEN 2: PORTAL OF PRAEVUS TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 29.900
JSF TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 39.900
MIGHT & MAGIC 6 3DFX	L. 39.900
NIGHTMARE CREATURES 3DFX	L. 39.900
QUAKE 2	L. 39.900
QUAKE 2 THE RECKONING TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 29.900
SIMON THE SORCERER 2	L. 19.900
SOLDIERS AT WAR	L. 29.900
STREET FIGHTER ZERO	L. 39.900
STREET OF SIM CITY	L. 29.900
TOMB RAIDER 2 3DFX	L. 39.900
WORLD CUP '98 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 29.900

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI
CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ
MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

HARDWARE

CD ROM ASUS 34X UDMA	L. 119.900
CD ROM ASUS 40X UDMA	L. 139.900
CD ROM MITSUMI 32X	L. 89.900
CD ROM PLEXTOR SCSI 32X	L. 209.900
CD VERGINI THAT'S WRITE 74 MIN	L. 2.500
CD VERGINI SONY 74 MIN	L. 3.200
CD VERGINI VERBATIM 74 MIN	L. 3.000
FLOPPY DRIVE MITSUMI 3,5"	L. 29.900
HD FUJITSU 3,2 GB UDMA	L. 259.900
HD FUJITSU 6,4 GB UDMA	L. 359.900
HD IBM 8,4 GB DHEA-38451	L. 409.900
HD QUANTUM FIREBALL EX 2,1 GB UDMA	L. 249.900
HD QUANTUM FIREBALL EX 3,2 GB UDMA	L. 279.900
HD QUANTUM FIREBALL EL 5,1 GB EL UDMA	L. 319.900
HD QUANTUM FIREBALL EX 6,4 GB EX UDMA	L. 359.900
HD QUANTUM FIREBALL EX 8,4 GB UDMA	L. 419.900
HD QUANTUM FIREBALL EL 10,2 GB EL UDMA	L. 499.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER STANDARD	L. 54.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO	L. 104.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	L. 64.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	L. 269.900
KIT CREATIVE 60 WATT	L. 74.900
KIT CREATIVE 480 WATT	L. 349.900
MASTERIZZATORE MITSUMI IDE CR2801TE 2X8X 512K BUFFER	L. 409.900
MASTERIZZATORE MITSUMI IDE CR4801TE 4X8X 2MB BUFFER	L. 539.900
MASTERIZZATORE PLEXTOR PXR412CI SCSI 4X 12X	L. 669.900
MASTERIZZATORE CDRW PHILIPS 3610 2X2X6X	L. 449.900
MASTERIZZATORE CDRW YAMAHA CR-W4260 SCSI 4X2X6X 2MB BUFFER	L. 649.900
MODEM MACOM V56FE 56K ROCKWELL ESTERNO	L. 149.900
MODULO DIMM 32MB 10NS	L. 84.900
MODULO DIMM 64MB 10NS	L. 159.900
MODULO DIMM 64MB 100MHZ 7NS	L. 169.900
MODULO DIMM 128MB 100MHZ 7NS	L. 339.900
MONITOR LIKOM 15"	L. 289.900
MONITOR MACOM 15"	L. 289.900
MONITOR ACER 17"	L. 649.900
MONITOR ACER 19"	L. 1.299.900
MONITOR SONY 15" EST	L. 589.900
MONITOR SONY 17" EST	L. 989.900
MONITOR SONY 17" GST	L. 1.019.900
MONITOR SONY 17" PST	L. 1.399.900
MONITOR SONY 19" PST	L. 2.159.900
MOTHERBOARD ASUS P5A SOCKET 7, 100MHZ, AGP, ATX	L. 194.900
MOTHERBOARD ASUS P2B PII, 100MHZ, AGP, ATX	L. 299.900
MOTHERBOARD MICROSTAR 5169 SOCKET 7, 100MHZ, AGP, ATX	L. 139.900
MOTHERBOARD MICROSTAR 6117 PII, 100MHZ, AGP, ATX	L. 159.900
MOUSE MITSUMI SERIALE	L. 9.900
MOUSE MITSUMI PS/2	L. 9.900
MOUSE LOGITECH PILOT SERIALE	L. 19.900
MOUSE LOGITECH PILOT PS/2	L. 19.900
MOUSE LOGITECH MOUSEMAN WHEEL	L. 69.900
SCHEDA SONORA CREATIVE SOUND BLASTER 16	L. 44.900
SCHEDA SONORA CREATIVE AWE 64 PCI	L. 79.900
SCHEDA SONORA CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI	L. 139.900
SCHEDA VIDEO ATI XPERT@ PLAY AGP 8MB USCITA TV	L. 189.900
SCHEDA VIDEO DIAMOND VIPER 330 AGP 4MB	L. 134.900
SCHEDA VIDEO DIAMOND VIPER 550 AGP 16MB RIVA TNT USCITA TV	L. 329.900
SCHEDA VIDEO DIAMOND MONSTER II 8MB	L. 269.900
SCHEDA VIDEO DIAMOND MONSTER II 12MB	L. 339.900
SCHEDA VIDEO MATROX MILLENNIUM G200 8MB AGP	L. 189.900
STAMPANTE CANON BJC 250	L. 224.900
STAMPANTE CANON BJC 4300	L. 339.900
STAMPANTE EPSON STYLUS COLOR 640	L. 489.900
STAMPANTE EPSON STYLUS COLOR 740	L. 639.900
STAMPANTE HP DESKJET 420C	L. 269.900
STAMPANTE HP DESKJET 1100	L. 879.900
TASTIERA MITSUMI SERIALE	L. 24.900
TASTIERA MITSUMI PS/2	L. 24.900

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....

sistema .....

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE ☐ L. 9.000
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE ☐ L. 18.000
PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Grafiaser - Roma

TITOLO: *BALDUR' GATE*
SVILUPPATORE: *BLACK ISLE STUDIOS x INTERPLAY*
USCITA: *INIZIO '99*

ALLE PORTE DI BALDUR

Baldur's Gate, ridente porto di mare nella regione Sword Coast dei Forgotten Realms, crocevia per l'estrazione del ferro e punto nevralgico di commercio. Tutto normale fino a quando...

A cura di Andrea "Valhalla" Della Calce

Un'altra sequenza di combattimento in cui si possono però segnalare due dettagli importanti. Il primo è l'effetto di luce ottenuto con l'impiego di una magia da un prete del party, mentre l'altro è il tesoro che si trova per terra e che andrà a riempire le pingui casse del gruppo...

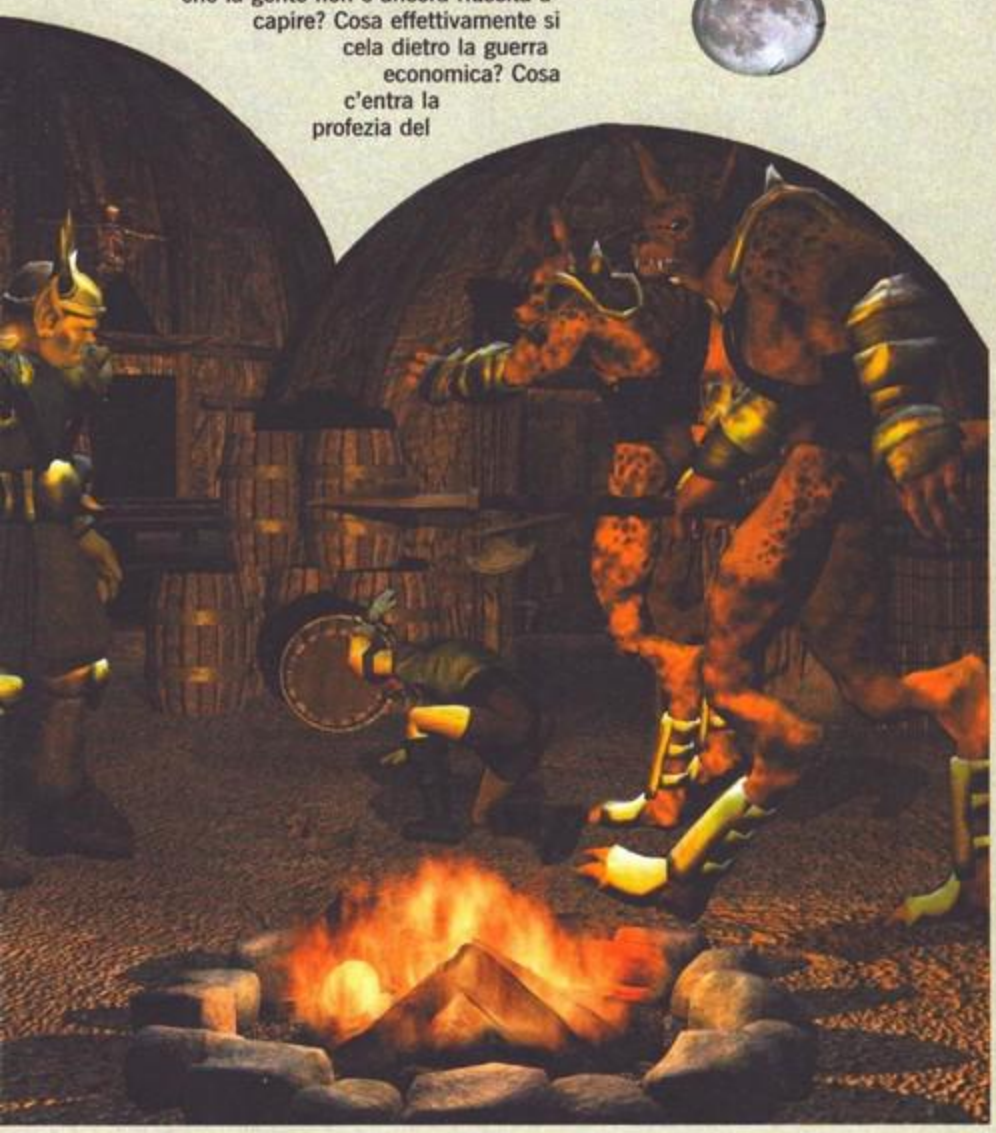
Mi ricordo come se fosse ieri il tempo passato seduto a un tavolo, incantato dalla favella di un ragazzo mio coetaneo che narrava con ardore e passione le situazioni da lui create, mentre io e altre persone eravamo totalmente calati in quella magica atmosfera. La prima volta che ho avuto occasione di appassionarmi a quelli che generalmente vengono definiti come Giochi di Ruolo, è stata più di dieci anni fa e sebbene l'interesse personale sia scemato con il passare del tempo, la passione per il fantasy e tutto quello che lo riguarda è rimasta decisamente inalterata, anzi.
Poi, l'avvento delle prime trasposizioni digitali di quello che, tuttora reputo come uno dei migliori background mai concepiti: i Forgotten Realms, nati per ambientare il mondo sempre più in espansione della saga di Advanced Dungeons & Dragons, forse il Gioco di Ruolo per antonomasia.
E milioni di giocatori in tutto il mondo (perché i primi tre capitoli della saga dei Forgotten Realms apparsi su Commodore 64, Amiga e i primi vetusti PC), si appassionarono in maniera a dir poco incredibile: e io devo dire di essere stato uno della schiera, perso nell'esplorazione delle lande a nord dei Forgotten Realms, da Phlan a Hillsfar. Come dimenticarsi dei leggendari Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds e Secret Of The Silver Blades? Non si può e tutti coloro che aspettano con ansia l'imminente uscita di Baldur's Gate hanno senza ombra di dubbio giocato almeno uno di questi storici titoli, quella che secondo me rimane, insieme a The Bard's Tale e i vecchi Ultima, la trilogia in assoluto più intrigante mai apparsa su un personal computer.
Dalla prima concezione di trasposizione digitale di un gioco di ruolo però, sono passati praticamente degli eoni e le cose, sono molto cambiate, a partire dalla tecnica e dalle risorse a disposizione degli sviluppatori. Ma andiamo con ordine e riprendiamo le fila del discorso dal cappello introduttivo appena accennato.
Baldur's Gate è una tranquillissima cittadina a nord dei Forgotten Realms, nella zona denominata Sword Coast: tuttavia, il fiorire del commercio è seriamente minacciato da alcuni eventi che stanno rendendo la popolazione della cittadina molto ansiosa: la risorsa mineraria più preziosa, il ferro, sta venendo meno in quanto le caverne dalle quali si estrae il metallo sono state avvelenate e risultano impraticabili.
Inoltre, i mercanti che normalmente

Il particolare di una locazione qualsiasi che potrete visitare giocando a Baldur's Gate: purtroppo, a causa della pre renderizzazione della stessa, i personaggi a volte risentono del classico "effetto colla", nel senso che sembrano appiccicati un po' malamente e poco si adattano all'ambientazione...

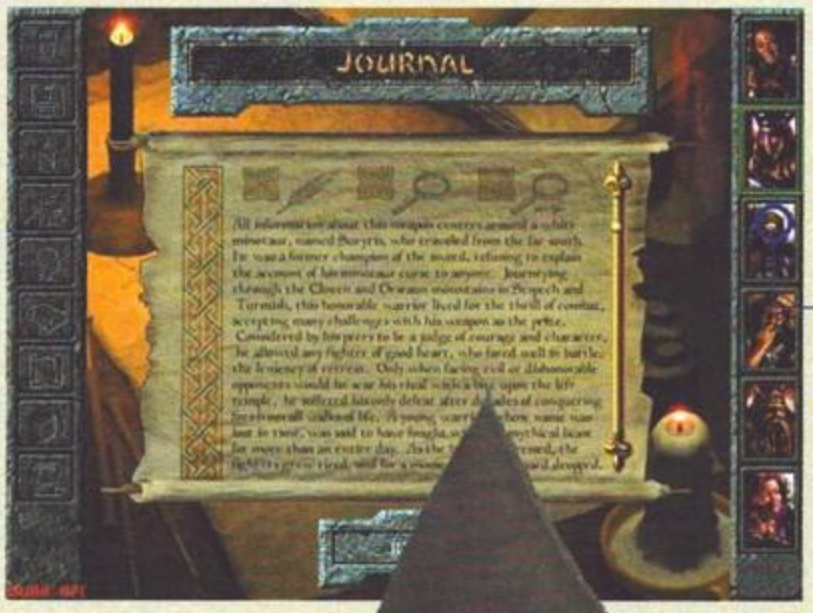
All'interno della costruzione a sud di CandleKeep troverete solo la morte, almeno all'inizio dell'avventura...

Le locazioni da visitare sono parecchio definite, peccato che gli oggetti con i quali si può interagire siano molto ridotti e si limitino a bauli, casse e barili.

percorrono i tracciati commerciali sono assaliti con maggiore frequenza da banditi e alcuni sono stati addirittura uccisi senza pietà. Tutta una serie di elementi che porta gli abitanti di Baldur's Gate a pensare che si tratti di un'operazione della vicina nazione di Amn, operazione votata a un'invasione che segnerà inequivocabilmente l'inizio di una sanguinosa guerra. Ma le cose stanno davvero così o c'è qualcosa che la gente non è ancora riuscita a capire? Cosa effettivamente si cela dietro la guerra economica? Cosa c'entra la profezia del Signore dell'Omicidio di cui tanto si parla e in che modo è legata a tutto questo fattaccio? Spetterà a un manipolo di valorosi guerrieri chiarire le cose e salvare il mondo dal collasso della Guerra. Ah, un'ultima domanda: chi diavolo siete voi? A questa e molte altre questioni, potrete rispondere solamente affrontando lo sterminato scenario dei Forgotten Realms, visitando città, dialogando con altri personaggi e interagendo con cose e oggetti. Gli elementi comuni ai vecchi titoli sono molti di più di quanto si possa pensare, a partire dalla visuale isometrica (che nella trilogia della SSI era impiegata solamente per i combattimenti, mentre si utilizzava una soggettiva per il movimento tra gli ambienti: come, dire, gli albori di Doom, poi ripresa dai vari Eye Of The Beholder, ma questa è un'altra storia...). Ovviamente il salto verso il tridimensionale è palese, ma i Black Isle Studios hanno optato solamente per una versione software alla Ultima OnLine, rendendolo decisamente pesante, cosa alquanto fastidiosa visto che comunque l'engine non mi



Uno dei pochi (ma splendidi) ritratti che potrete assegnare ai vostri personaggi.



La scheda del personaggio: come potete vedere sono evidenziati i soliti valori base più le abilità speciali a destra.

Ecco come si presentano i nuovi Journal Entries: quanta roba da leggere!

è sembrato un capolavoro: animazioni molto più scattose di Diablo, per fare un esempio. Anche il sistema di regole, basato sull'ormai vetusta seconda edizione di Advanced Dungeons & Dragons, è rimasto pressoché lo stesso e questo, se mi è permesso, mi sembra un po' troppo riduttivo o perlomeno poco evoluto. Parlando l'altro giorno con il Gaburri, infatti, ci chiedevamo come fosse possibile alle soglie del duemila avere a che fare con un sistema di gioco assolutamente schematico e a tratti ancora poco flessibile. Insomma, che senso ha ancora l'allineamento del carattere del personaggio suddiviso tra mille sfumature assolutamente inutili? Chi è che crede che ancora abbia senso parlare di Chaotic Good? Forse alla TSR (oramai parte integrante della Wizard Of The Coast) non saprebbero come riempire le centinaia di pagine lasciate vuote dalla assenza della descrizione di queste assurde personalità, spiegate per filo e per segno ma che alla fine non convincono mai...

Alcuni personaggi sono davvero molto definiti e si può notare anche la differente statura di un orco rispetto a un nano.

Comunque sia, questo è solo un dettaglio e l'unica vera innovazione sulle abilità del personaggio è stato dato dall'aggiunta delle Proficience sulle armi, giusto per rendere più specializzato il personaggio nell'uso chessò, di una spada a due mani rispetto all'utilizzo di un arco. Per il resto avremo a che fare con le canoniche caratteristiche che vanno dall'abilità, alla destrezza, alla forza, alla saggezza e all'intelligenza, come al solito numerate da 1 a 18 (bonus magici esclusi). Molto ridotta anche la personalizzazione fisionomica del personaggio, con poche combinazioni di colore possibili e altrettanti pochi ritratti. Ma queste sono tutte peculiarità cui l'amante della saga può tranquillamente soprassedere, visto che comunque non sono fondamentali. Veniamo così a quello che credo sarà un punto debole di vitale importanza, ovvero il sistema di combattimento. I Black Isle hanno rinunciato a una sorta di scontro a turni (ma vedendo i primi risultati, forse avrebbero fatto meglio a prendere in seria considerazione l'ipotesi...), proponendo un combattimento alla Diablo. Ma decisamente approssimativo.
Tutto quanto non mi è sembrato particolarmente adatto alle situazioni nelle quali ci si viene a trovare e comandare più di un personaggio diventa una impresa quasi assurda, visto che 1) o si decide di comandarli uno per uno (cosa dannatamente difficile a causa della scarsa reattività del sistema di controllo), oppure 2) li si fa agire tutti assieme (cosa assolutamente non idonea, in quanto non si riescono a sfruttare nel dettaglio le abilità di ogni personaggio...).
Ovviamente la probabilità di colpire un avversario è come sempre condizionata dalle abilità del proprio personaggio, nonché dal famigerato THACO (acronimo di To Hit Armor Class 0, ovvero il numero necessario per colpire un avversario che abbia un valore di classe armatura pari a 0. Tutti gli altri valori numerici sono ricalcolabili grazie a un'apposita e noisissima tabella che potrete consultare quando avrete per le mani il manuale del gioco finito...). Ah già, stavo per dimenticarmi di dire che tutte le azioni importanti e i colpi in combattimento sono simulati da un tiro di dado virtuale, invisibile agli occhi del giocatore, ma è giusto che voi sappiate che se mancate un mostro avete fatto un 20...
Ottimo invece il sistema di Auto Map delle zone visitate che aiuta a non perdersi e soprattutto è, per una volta, anche gradevole alla vista, considerato che sembra di vedere dei piccoli quadri...
Un'altra annotazione va fatta sui famigerati Journal Entries di cui pullulavano i primi tre episodi della saga dei Forgotten Realms in digitale: si trattava di alcuni stralci di informazioni, di dialoghi con personaggi e altre piccole cose che si potevano ottenere solamente leggendo il manuale e a cui si faceva riferimento durante il gioco ("Vi avvicinate al tavolo e la conversazione con il ladro è sul Journal Entries #23") e che bisognava leggere per avere dei chiarimenti o per visionare una mappa (e chi ce l'aveva copiato se lo prendeva nel di dietro...). In Baldur's Gate i Journal Entries risultano più dinamici e si registrano automaticamente quando si incappa in una conversazione particolarmente interessante o si viene a conoscenza di informazioni che poi potranno tornare utili più avanti nel gioco.
Queste sono le prime impressioni ricavate dalla visione di una delle versioni pre-beta rilasciate e con il codice non ancora ottimizzato, pertanto non possiamo fare altro che attendere pazientemente l'uscita del titolo finito, consapevoli e speranzosi che i margini di miglioramento sono notevoli, perciò tranquillizzatevi, manca un mesetto solo e nel frattempo ricordatevi che "Bards You Are, Bards You Will Be And Bards You Have Always Been..."

La schermata per la memorizzazione delle magie: come accadeva nei vecchi titoli della serie, per imparare le magie bisogna far passare del tempo e, a seconda del livello acquisito dal personaggio, varia anche il numero utilizzabile...

Un combattimento del party contro quello che, presumibilmente, sembra un gruppo di coboldi.

Gli effetti dei giochi di luce dinamici sono davvero spettacolari, come in questo caso.

END

A qualcuno lassù... qualcosa non va giù.

THE SETTLERS III

THE SETTLERS III

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, Pentium 90 Mhz, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, 65 Mb liberi su HD, Mouse.

E' appassionante, è inimmaginabile, è unico. Catturerà il tuo fiato e non te lo restituirà fino a che il tuo schermo rimarrà acceso! E' Settlers III, l'attesissima nuova versione della fortunata serie che ha già venduto più di un milione di copie in tutto il mondo! Il tutto inizia per colpa degli Dei, che ultimamente hanno perso un pò di smalto. EGLI, che di tutti gli Dei è il più importante, se n'è accorto ed è arrabbiato. Molto arrabbiato. Così, li convoca in blocco e spiega loro che se le cose non cambiano immediatamente un mega-ribaltone divino sarà inevitabile... E' il momento della verità: Giove (Dio dei Romani), Horus (quello degli Egizi) e Ch'ichYu (la divinità venerata dagli Asiatici) nominano i loro nuovi leader e cercano di mettere le cose a posto con ritocchi all'economia e nuove guerre contro gli altri popoli. Decidi da che parte stare (le 3 popolazioni hanno caratteristiche e abilità diverse) e dai tutto te stesso (anche on-line!) tra viaggi con 5 vascelli diversi, 40 tipi di costruzioni e 150 strani personaggi. L'impegno richiesto è tanto... Peccato che sarà uno solo dei tre popoli a prevalere.

Acquista Settlers III in questi Punti Vendita:

COMPUTER UNION "v. Alessandro III, 81" (AL) - COMPUTER UNION "v. Capurro, 20" Novi Ligure (AL) - SUPERUNION "v. De Gasperi, 22" (AN) - COMPUTER UNION "v.le Zonghi 8/b" Fabriano (AN) - COMPUTER UNION "v.le Trento, 190" Fermo (AP) - COMPUTER UNION "v. Amendola, 25" Avezzano (AQ) - SUPERUNION "c. so Torino, 72" (AT) - COMPUTER UNION "v. C. Pisacane, 15" Barletta (BA) - SUPERUNION "v. Quarenghi, 21" (BG) - SUPERUNION "v.le Roma, 7" (BI) - COMPUTER UNION "c.so Trieste, 91" Telese Terme (BN) - SUPERUNION "v. De Carracci, 6" (BO) - COMPUTER UNION v. Delfino (ang. v. ponte ferroviario) (BR) - SUPERUNION v.le Piave 203 (BS) - COMPUTER UNION "v. Logudoro, 30" (CA) - COMPUTER UNION "v. Donizzetti, 64 (ang. via Pergolesi)" (CG) - COMPUTER UNION "v. Dante, 46" (CG) - COMPUTER UNION "v. Pietro Ferrero, 15/c" Alba (CN) - SUPERUNION "p.zza Europa, 9 (int.gall.S.Carlo)" (CN) - COMPUTER UNION "v. Piave, 30" Saluzzo (CN) - COMPUTER UNION "v. Milano, 292" (CO) - COMPUTER UNION "v. Robolotti, 6" (CR) - COMPUTER UNION "v. Roma, 20" (CE) - SUPERUNION "v. Canfora, 89/a" (CT) - COMPUTER UNION "v. Fraccacreta, 100" (FG) - SUPERUNION "v.le Volta, 127" (FI) - COMPUTER UNION "v. Fratelli Rosselli, 24/26" Cesena (FO) - SUPERUNION "v. Molteni, 50/r" (GE) - COMPUTER UNION "v. Carlo Cattaneo, 68" (LC) - COMPUTER UNION "p.zza Mazzini, 50/b" (LE) - COMPUTER UNION "v. Crispi, 52" (LI) - FUTURA 2 SRL Piazza Benamozegh 15 (LI) - COMPUTER UNION "c.so Mazzini, 76/c" (LO) - COMPUTER UNION "v. De Gasperi, 83" (LU) - COMPUTER UNION "v. Aurelia Nord, 98" Viareggio (LU) - COMPUTER UNION "v.le Vittorio Veneto, 124" Civitanova Marche (MC) - COMPUTER UNION "v. Colombo, 9" Giardini Naxos (ME) - COMPUTER UNION "v. Curtatone e Montanara, 29" (ME) - SUPERUNION "v. Milano, 42" Cesano Boscone (MI) - COMPUTER UNION ss. 35 dei Giovi (ang.v.C.Battisti) Cesano Maderno (MI) - COMPUTER UNION "v. G. di Vittorio, 17" Inzago (MI) - COMPUTER UNION "p.zza Redentore, 20" Legnano (MI) - LA SERVIZI INFORMATICI SPA "Via Quasimodo, 12" LEGNANO (MI) - SUPERUNION "v. Maestri Campionesi, 25" (MI) - SUPERUNION "v. S.Galdino, 5" (MI) - JUMBO MASTER SRL C.so Europa Ang.V.Capuana RHO (MI) - COMPUTER UNION "v. G. Acerbi, 17/a" (MN) - COMPUTER UNION "v. Volta, 22/c" Carpi (MO) - GAME POINT VIA G. Fassi 32/A CARPI (MO) - COMPUTER UNION "v. Medina, 67" (NA) - COMPUTER UNION "v. B. Cavallino, 35" (NA) - COMPUTER UNION Centro Direzionale C.D.N. Isola E/4 (NA) - COMPUTER UNION "p.zza Fuga, 8" (NA) - COMPUTER UNION "v. Dante Alighieri, 100" (PC) - ELECTRONIC FUN C.so VITTORIO EMANUELE 142 (PC) - SUPERUNION "v. Crescini, 99 (par.via Facciolati)" (PD) - COMPUTER UNION "v.le Venezia, 64" (PN) - SUPERUNION "v. Marconi, 275 " (PE) - IDEA STAGE SRL Via Settevalli 326/D (PG) - COMPUTER UNION "v. Carducci, 62/F" Ghezzano (PI) - COMPUTER UNION "v. Carlo Cattaneo, 102" (PI) - GAME OVER Via Matteotti 18 (PN) - COMPUTER UNION "Largo Coen, 5 (Z. Crocetta) " (PR) - COMPUTER UNION "v. Ponchielli, 2" (PS) - COMPUTER UNION "v.le Adua, 130/L (C.C. Apollo)" (PT) - COMPUTER UNION P.za San Bovo 5 Voghera (PV) - COMPUTER UNION v. Mazzini 41 (PZ) - COMPUTER UNION "v. Cimino, 45" (RC) - SUPERUNION "v. Pizzetti, 2/h" (RE) - COMPUTER LINE SRL Via Kennedy 15/T (RE) - SOFTWARE LINE Via San Rocco 10/C (RE) - COMPUTER UNION v. Duccio di Buoninsegna 91(EUR-Serafico) (RM) - COMPUTER UNION v. G.B. Morgagni 30/b (RM) - GIOCOFOLLIA SRL Via Parma, 5 (RM) - SUPERUNION "v. Casoria, 20/22" (RM) - SUPERUNION "v. Baldo degli Ubaldi, 221" (RM) - SUPERUNION "v. Melozzo da Forlì", 38" (RN) - D.B.F. ELETTRONICA S.A. Via G. Da Capri, 209 F. Di Serravalle (R.S.M.) - COMPUTER UNION "v. Roma, 120" Battipaglia (SA) - SUPERUNION v. Caio Trebazio Testa Località Pastena (SA) - COMPUTER UNION v.le Scala Greca 177 (SR) - SUPERUNION "v. dei Mille, 16" (SP) - COMPUTER UNION v. Vardabasso s.n. (SS) - COMPUTER UNION "str.Torino, 34/36 (C.C. "Le Fornaci" 1° piano)" Beinasco (TO) - COMPUTER UNION "v. Rivoli, 38/a" Orbassano (TO) - QUEEN COMPUTER Via Largo Turati, 49 (TO) - SUPERUNION " v. Oulx, 14/c" (TO) - SUPERUNION "v. Valperga Caluso, 18" (TO) - UK GENERATION SERVICE Via Della Stazione 70 (TR) - COMPUTER UNION "v. Dell'Istria, 76" (TS) - MURRISOFT SRL Via XXX Ottobre ang. Torrebianca (TS) - COMPUTER UNION v. Daniele Manin 39/h Conegliano (TV) - SUPERUNION "v.le Tricesimo, 206" (UD) - TERMINAL SYSTEM Viale Tricesimo, 181/8 (UD) - MASTER PIX SNC Via Zappellini 4 Busto Arsizio (VA) - QUEEN COMPUTER Via Bernascone 16 (VA) - COMPUTER UNION "c.so Cobianchi, 62/a" (VB) - COMPUTER UNION v. Lago di Trasimeno Schio (VC) - COMPUGAMES CORSO CAVOUR 5/A (VR) - COMPUTER UNION "v. Muro Padri, 7/a" (VR).

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

TITOLO: *EXCESSIVE SPEED*
SVILUPPATORE: *IRIDON*
USCITA: *INVERNO '98*

GUIDARE CON CATTIVERIA

WHERE HAVE YOU GONE BUGGY BOY?

A cura di Claudio Todeschini

UNA SOLA REGOLA... NON CI SONO REGOLE

Altra voce di corridoio del mese scorso, altra succulenta preview con intervista per questo numero di TGM. C'è stato un tempo, molti anni fa, in cui nelle sale giochi e nei principali home computer di milioni di ragazzini [Commodore 64 su tutti, NdNostalgico] giravano giochi di corse per lo più innocui, in cui l'obiettivo principale era arrivare in fondo alla gara prima degli altri, senza troppi fronzoli. Un periodo in cui il perdere tempo con i videogiochi era 'quasi' educativo [in effetti si era troppo preoccupati a definire questo passatempo come socialmente deviante], senza tutti i problemi più o meno leciti di etica che vengono messi in risalto in questi ultimi mesi. Parlo di Buggy Boy, di Pitstop II, di Atari Gran Prix, di Out Run, che in parte anticipava la tendenza 'eversiva' e 'criminale' dei videogiochi futuri. Pensate che c'era addirittura un gioco, credo della stessa Atari, chiamato Hard Drivin' [uno dei primi in grafica poligonale piena, tra l'altro], in cui il rispetto della segnaletica e, più in generale, del codice della strada era condizione necessaria per proseguire nel gioco.

Ah, bei tempi andati! Poi è arrivato Road Blasters della Sega e il mondo è cambiato. In quel fantastico coin-op si doveva proseguire in circuiti sempre più tortuosi e si era costretti a farsi strada tra gli avversari a colpi di bazooka montato sul tetto della lussuosa macchina sportiva messa nelle mani del giocatore, mentre nel corso del viaggio il nostro armamento aumentava di potenza grazie ai componenti lanciati ogni tanto da un elicottero amico di passaggio da quelle parti. Da allora è nato un nuovo genere di giochi di corsa, quello misto alla componente di combattimento. Chase HQ, Hi-Octane, Wipeout, Death Rally, S.C.A.R.S. e questo Excessive Speed della Iridon hanno come caratteristica comune quella di coniugare in maniera più o meno marcata il gusto per la velocità con un sano, liberatorio nonché selvaggio massacro degli avversari, grazie alla presenza sulle vetture di armi di ogni genere.

GRADISCE QUESTO MISSILE NEL LUNOTTO?

Forse non tutti lo sanno, ma le software house non hanno sede solo in America o in Inghilterra: qualcuna riesce a farsi notare sebbene dispersa in mezzo ai glaciali fiordi svedesi [ma non sono in Norvegia?]. È il caso della Iridon, piuttosto sconosciuta casa dell'Europa del Nord, che sta per immettere sul mercato Excessive Speed, titolo che risulterà familiare a coloro che hanno già giocato a Death Rally della 3DRealms/Apogee, visto che in buona sostanza si tratta del medesimo gioco. La storia? Sempre la solita: un futuro non troppo allegro vede le riviste cartacee di videogiochi ormai al lumicino, schiacciate come sono dalla predominanza delle loro concorrenti on-line, vero futuro dell'editoria. E così le recensioni, le esclusive e le preview con annessa intervista ai programmatori si contano sulle dita della mano di un monco. In buona sostanza, le software house concedono il loro materiale prevalentemente alle riviste su Web, lasciando solo alcune informazioni minori su giochi non particolarmente allettanti [le classiche briciole] alle poche riviste che ancora fanno della carta stampata il loro veicolo di distribuzione. E come si ingegnano allora i capiredattori delle suddette? Devono combattere con tutti i mezzi a loro disposizione per accaparrarsi il prezioso materiale. È in ballo l'intervista a McGee su Quake VI, la preview di Micromachines 8, la recensione di Tomb Raider 12? Ce la si vede in pista! Abbandonate le armi bianche e la boxe come mezzi utili per risolvere il contenzioso si optò, in una tesissima riunione tra i capoccia delle varie testate, per una salutare competizione automobilistica, come ai vecchi tempi. Macchine allineate sulla linea del via, e il primo classificato al termine della gara avrà l'esclusiva sul materiale inviato da una software house, così prezioso per conquistare i pochi tradizionali lettori rimasti. Inutile dire che, dopo le prime gare più o meno regolari, il tutto degenerò paurosamente: si iniziò con le prime sportellate di nascosto, o con qualcuno che si era imboscato una latta di friol nella tuta per poi rovesciarla in pista, con altri che hanno fatto volare i primi chiodi da 9 pollici fuori dal finestrino, con chi tentava di offuscare la visuale degli avversari gettando in pista numeri arretrati in fiamme... capite bene che da lì il passo verso una 'regolarizzazione' della tenzone fu estremamente breve. E nacque così Excessive Speed, l'ultima spiaggia per The Games Machine e compari.

O FORSE LA AGGRADA MAGGIORMENTE UNA MINA NEL COFANO?

Corse frenetiche lungo piste futuristiche, in cui la lealtà viene messa da parte in favore del sano, vecchio egoismo, fedeli al detto "meglio me che tutti voi messi assieme" [ma è mai esistito un tale motto?], ecco in cosa consiste il titolo della Iridon/Chaos Works. Nel gioco dovrete impersonare uno dei capiredattori della vostra rivista di fiducia, scegliere una vettura e lanciarvi nella folle corsa all'esclusiva. Scegliete la macchina migliore per affrontare la sfida, allacciatevi le cinture e catapultatevi in pista! Troverete miriadi di bonus sparsi a caso sul tracciato, raccolti i quali la vostra macchina beneficerà

di alcuni aiuti in grado di rallentare i giornalisti concorrenti. Inutile dire che lo stesso vale anche per gli altri, che cercheranno in ogni modo di ostacolarvi. Ogni vettura ha un livello di energia che diminuisce a seguito di urti contro la pista e per effetto delle punizioni inferte dai nemici. Arrivate a zero energia e Buum! aspettate la macchina di ricambio, mentre il vantaggio dei concorrenti aumenta. E quali sono i power-up? Heat Seeking Missile: uno strano dispositivo che surriscalda dei vecchi CD di copertina per poi lanciarli, roteanti a velocità folle, contro le lamiere degli avversari. Rear Missile: la versione per bagagliaio di quanto esposto sopra. Rocket: dei numeri arretrati arrotolati a guisa di missili, scagliati a caso verso chi vi precede. Freezer: uno sguardo di ghiaccio che rivolgete agli avversari, congelandoli per pochi istanti, il tempo di superarli. Eraser: una gommina per matita che magicamente fa sparire tutti i bonus per un tot di secondi. Nitro: esaltazione da imminente esclusiva che vi fa andare mooolto più veloci. Mina: lascia dietro di voi un vecchio joystick saturo di TNT, pronto per essere schiacciato dai vostri inseguitori. Oil: la latta di friol di cui sopra. Altre chicche sono il salto, il curativo piccolo e quello grande, più la simpatica feature Terremoto, che non necessita di ulteriore commento. Tutto il gioco funziona in maniera incrementale, considerando che inizialmente avrete a disposizione solo due auto da far girare su due dei quattordici circuiti previsti [che potranno essere percorsi anche al contrario, una volta terminato il gioco]. Per guadagnare l'accesso a una pista non disponibile dovrete accumulare tre stelle [avete presente quelle cose gialle con cinque punte? Esatto, proprio loro] nella modalità Track Fighter. Per aggiungere vetture nel parco macchine di quelle disponibili dovrete invece vincere le corse della modalità Grand Prix. Le stelle si vincono arrivando primi, e nient'altro: nessun premio per chi arriva secondo, solo la necessità di dover rigiocare. Le stellette in Track Fighter si guadagnano in tre modi diversi: Single Race, ovvero corsa singola contro altri cinque redattori guidati dal computer alla ricerca del materiale esclusivo per una preview; Time Trial, la canonica corsa contro il tempo nel tentativo di consegnare in tempo utile l'ultimo articolo prima della chiusura del numero; Dynamite Trial, la più difficile di tutte. Correte infatti come nel Time Trial, solo con la macchina imbottita di tritolo [destinato alla redazione avversaria, ovviamente], che alla prima buca o alla prima cozzata contro un muretto può esplodere facendovi perdere tempo prezioso mentre attendete la nuova auto. L'inserimento di nuove macchine si raggiunge, come detto, nel modo Grand Prix, disponibile dopo aver conquistato le prime cinque piste del gioco, in cui correrete su tracciati scelti casualmente dal computer tra quelli disponibili. Se vincete avrete una nuova macchina con cui cercare di far fuori la stampa avversaria [sono sette in totale, più quella segreta]. Ma il peggio è ancora da venire, ed è il Championship Mode: avete tre vite, se vincete una gara accedete alla successiva, se arrivate meno di primo perdete una vita e dovete rifare la competizione. Accaparratevi pure l'alloro in questa disciplina e vi troverete John Romero e Peter Molyneaux sotto casa che vi pregheranno di concedervi un'intervista, oltre che la possibilità di giocare la divisione "Smack That Fly", vinta la quale avrete pure la macchina segreta. Se poi amate le sfide redazionali troverete pane per i vostri denti, dato che ampio spazio trova la modalità multiplayer: split screen orizzontale o verticale, gioco in quattro sullo stesso computer [a patto di possedere adeguate periferiche di gioco] con schermo diviso in altrettante parti. Nessuna chance è purtroppo prevista per sfidare i redattori avversari su rete locale o in Internet. A completamento del tutto devo aggiungere che il gioco sfrutta il già noto motore grafico di Fire Fight, presentando il gioco in dueddi isometrico con 16 bit di profondità di colore e supporto per i processori MMX. Dal punto di vista sonoro il tutto è di routine; ben sedici tracce audio club/techno accompagneranno i capiredattori nella loro disperata ricerca del materiale per l'articolo. Il gioco potrebbe arrivare per la fine dell'anno. Attendete con ansia una recensione che quanto prima dovrebbe comparire sulle pagine della vostra rivista preferita... sempre che il redattore incaricato vinca la sfida con i colleghi!

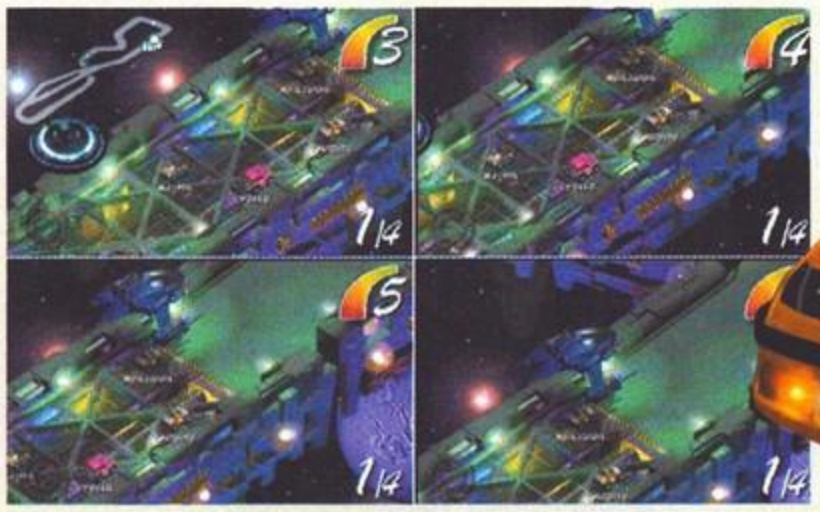
COSA NE DICI DI UN'INTERVISTA?

E dopo una estenuante corsa in macchina contro altri concorrenti, dopo aver rischiato la vita in mille peripezie e aver sconfitto tutti in una gara mozzafiato siamo riusciti ad assicurarci un'intervista in esclusiva con Björn Larsson, giovanotto dalle tipiche fattezze nordiche che, accidentalmente, risulta essere il presidente della Iridon.

Claudio Todeschini: Cominciamo con una semplice, banale e ovvia domanda: come vi è venuta l'idea di sviluppare questo titolo?
Björn Larsson: Dopo aver giocato a Death Rally, la Chaos Works ha pensato che avrebbero potuto realizzare un gioco decisamente migliore. Death Rally era l'unico gioco di corse/combattimento con vista dall'alto per PC dei tempi "moderni"; sapevano che quel titolo sarebbe stato unico fino a quando altri giochi simili non fossero stati sviluppati [logico, direi, NdCT].

CT: Dalle mie parti siamo tutti un po' fanatici dei motori 3D: puoi dirmi qualcosa sul vostro? Voglio dire, specifiche tecniche, supporto hardware, ecc.?
BL: Excessive Speed è basato sul motore di FireFight, vincitore di alcuni premi del settore, ed è a tutt'oggi il più veloce motore 2D in circolazione per macchine x86. Questo motore non richiede hardware particolare o aggiuntivo, in quanto si avvale delle istruzioni MMX per creare gli effetti di alphablending, di fumo e gli altri. Il motore è programmato in Assembler a 32 bit usando le DirectX. È stato ovviamente riscritto in parte e migliorato per Excessive Speed.

CT: Il gioco multiplayer rappresenta una delle sfide del futuro per i team di sviluppo. Avete raccolto il guanto di sfida offerto da questa modalità di gioco, direi!



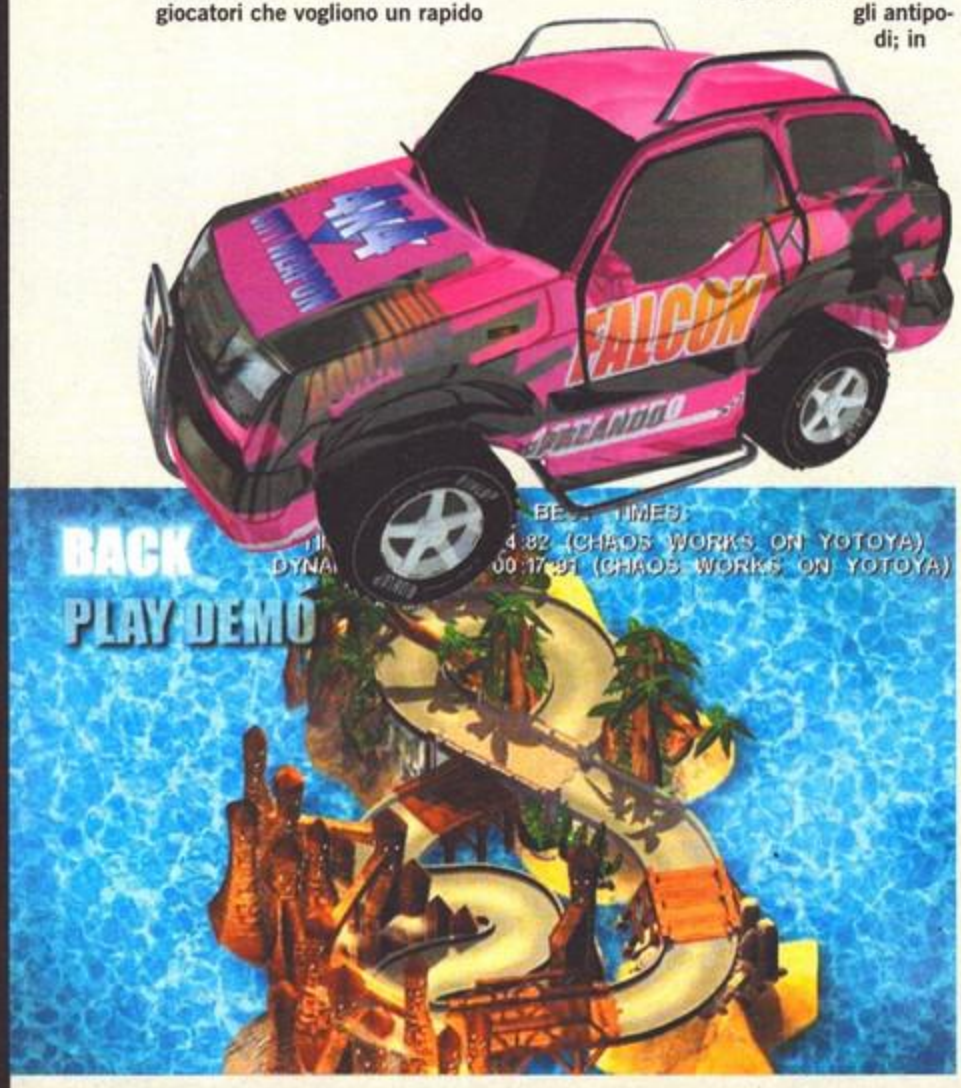
Un sacco di opzioni per più giocatori, e bisogna riconoscere che giocare con tanti amici è molto più divertente che non da soli [vero, Vinxe? NdCT]. Su cosa avete focalizzato la vostra attenzione nello sviluppo del gioco? Voglio dire, che cosa è veramente importante, secondo voi, per il giocatore?
BL: Vedi, dipende un po' da dove vivi, e come è la tua situazione. Se stai negli States, probabilmente hai le linee telefoniche gratuite e puoi permetterti di giocare on-line per notti intere senza che ti debba preoccupare della bolletta. Negli USA l'opzione multiplayer è un MUST per un sacco di giochi. Tra noi poveri europei credo che abbia maggior successo il gioco in rete locale [LAN] o il multiplayer su un solo PC, a meno di non volerci rovinare giocando on-line per ore intere mentre la bolletta sale inesorabilmente. Quando Excessive Speed è stato sviluppato, ci siamo maggiormente concentrati sui giocatori che non avessero l'accesso o la conoscenza per mettere su una rete. Stiamo focalizzando l'attenzione sui giocatori che vogliono un rapido modo per sfidare i propri amici [senza tirare in piedi reti locali, che è piuttosto complicato se sei un neofita dei computer o sei solo un appassionato di videogiochi]. Ci siamo occupati MOLTO anche del gioco in single [a scanso di dare l'impressione di trascurarlo], perché sebbene quasi tutti si riempiano la bocca col multiplayer, la maggior parte delle persone in Europa non ha neppure un modem o comunque l'accesso a Internet.

CT: Usciranno parecchi giochi simili ad ES nel corso di quest'anno: come pensi che il gioco emergerà dall'oceano di giochi di guida che usciranno tra poco?
BL: Hmmm... io non so di giochi simili a questo previsti per quest'anno o per il prossimo. Ci saranno un sacco di giochi di corse in terza o prima persona come Need For Speed III e Motorhead in uscita, ma che io sappia nessun altro, che rientri nel filone di quelli con vista dall'alto o isometrica, è annunciato. L'esperienza di gioco in titoli come NFS e Excessive Speed è DAVVERO agli antipodi; in realtà si tratta di prodotti completamente diversi tra loro.

CT: Qual è il tuo gioco di corse preferito [a eccezione di Excessive Speed, naturalmente]?
BL: Metterei, in ordine temporale, Rock 'n Roll Racing [SNES], Super Cars II [Amiga] e Motorhead [PC].

CT: E il tuo gioco preferito in generale?
BL: Hmmm... domanda difficile, ce ne sono così tanti di belli... Might & Magic VI è il preferito attualmente, lo adoro [anche se dopo un po' risulta essere piuttosto ripetitivo].

CT: Una domanda cattivella: il gioco "Sex, Drugs And Rock'n'Roll" della Sensible Software è ormai stato cancellato, perché nessuno lo vuole distribuire, sebbene chiunque abbia avuto modo di vederlo lo abbia definito un grandioso titolo, e molto originale. Jon Hare, interpellato in merito, ha detto: "Non vale più la pena di produrre titoli originali. Il mio consiglio ai nuovi sviluppatori è di mettersi a produrre un sacco di m***a derivativa: costa meno e si vende meglio". Entrambi sappiamo che Excessive Speed non è quello che si può definire un gioco originale, o innovativo. Come rispondi a questa provocazione?
BL: Non ho visto il gioco della Sensible, ma probabilmente ci sono più ragioni dietro questo decesso di quante non ci sia dato sapere. Se i distributori sono VERAMENTE convinti che sia un gran gioco, ti dico che qualcuno l'avrebbe comprato. Forse i distributori non hanno il coraggio [ehm, lui non ha detto esattamente questo, NdCensura] di ammettere che il gioco non rispetta certi standard o qualcosa del genere? Ma, come ho detto, non l'ho giocato di persona e quindi non posso giudicarlo. Forse è un gran gioco, forse no. Non è difficile creare giochi originali, la cosa veramente difficile è realizzare giochi che siano originali e al tempo stesso divertenti [vedi Lemmings!]. Se Sex, Drugs... è davvero un gran gioco, sia in termini di gameplay che di originalità, allora penso che sia veramente triste che nessuno lo voglia distribuire. Se si tratta solo di un'altra avventura punta e clicca, allora capisco i publisher. Il vero problema dell'assenza di giochi originali oggi come oggi, penso, è che non ci sono più team indipendenti. Grafici e programmatori non iniziano a lavorare per conto proprio, purtroppo. Si inseriscono quasi sempre in una azienda già avviata e, in questo modo, le loro idee non vedranno mai la luce del sole.
Siamo ben consci che Excessive Speed non è un gioco originale, ma stiamo cercando di inserirci in un filone che non è affatto rappresentato. Cerchiamo di colmare una lacuna. Death Rally è molto popolare in Europa, e sta ancora vendendo piuttosto bene. I fan di quel gioco meritano qualcosa di simile, ma in edizione '1998', per dirla un po' male. L'ultima cosa che interessa alla Iridon è pubblicare/sviluppare giochi in generi sovraffollati. Se i distributori continuano a rilasciare 'giochi sicuri' [che comprendono pure dei capolavori come Starcraft o Total Annihilation], o altri cloni dei giochi di quinta generazione della LucasArts, stanno solo svuotando le tasche dei poveri ragazzi che si gettano sui giochi. Cosa succederebbe se nel 1999 uscissero solo sparatutto in 3D, copie di Tomb Raider e cloni di Command&Conquer [beh, quasi ci siamo, NdCT]? Finiremmo in una situazione di mercato piuttosto stagnante con poca innovazione, una misera influenza sociale [???, NdCT] e l'impressione di un'industria che sta lentamente e dolorosamente morendo.



END

PROGRAMMATO PER SEGNARE

www.eassports.com

TITOLO: *TAISHO TOTAL WAR*
SVILUPPATORE: *CREATIVE ASSEMBLY x ELECTRONIC ARTS*
USCITA: *INIZIO 1999*

DAGLI ALLO SHOGUN!

L'evoluzione politico-sociale che, dal 1400 al 1600, portò alla formazione delle grandi nazioni in seguito al collasso del sistema feudale, non interessò soltanto la vecchia Europa, ma anche il lontano Giappone. E qui, incredibile a dirsi, entrate in gioco pure voi...

A scuola non s'insegna la storia orientale perché non tocca a nessuno. In fondo, il più delle volte allo studente medio non interessa nemmeno ciò che è capitato a casa sua qualche secolo addietro, figuriamoci le vicende del Sol Levante. Certo però che se la storia fosse vista come un processo evolutivo, e non come una ridda di date e nomi da ricordare a memoria, forse, sarebbe anche più divertente da studiare e utile alla vita di tutti i giorni, ma così stiamo divagando un po' troppo. Quel che mi preme mettere in evidenza, è come la ricostruzione storica, se applicata a qualcosa di divertente, tenda a solleticare maggiormente i nostri neuroni, aumentando di conseguenza il suo tempo di permanenza fra i medesimi: se a scuola avessi potuto simulare in qualche modo l'esito di una battaglia fondamentale o di un'intera guerra, e perché no osservare una 'realtà alternativa' specchio dei possibili sviluppi successivi, la mia visione grigia e polverosa della materia probabilmente sarebbe cambiata moltissimo. Cosa sarebbe successo, ad esempio, se Napoleone non fosse stato sconfitto a Waterloo? E cosa c'era dietro, veramente, alla sua sconfitta? Domande a cui non avrò mai una risposta, nemmeno ipotetica, leggendo un manuale scolastico. Giocando, invece, probabilmente sì. Il solito moralista bacchettone mi dirà che uno studio di questo genere si avvicinerebbe troppo a un videogioco e poco alla realtà dei fatti. Però intanto con la prima soluzione mi sarei messo a pensare, con la seconda... beh, qualcuno di voi ancora ricorda i nomi e le date che vi hanno fatto studiare a scuola? Io, personalmente, no. Neanche una, e nemmeno mi può importare visto che non ritengo di fondamentale importanza sapere che Colombo scoprì l'America nel 1492, piuttosto che l'anno prima o l'anno dopo. Meglio, semmai, concentrarsi sulle conseguenze della scoperta. Veniamo al Giappone. Nel periodo che va dal 1467 al 1600, il più famoso arcipelago orientale fu sconquassato da una perdurante, sanguinosa sequela di guerre e guerriglie civili, tutte volte al predominio su un territorio ormai diviso in tante piccole fazioni, nate dal collasso dell'ultimo shogunato. Ognuna di queste piccole entità territoriali, facilmente accomunabili

Andiam, andiam, andiamo a massacrar...

La neve e il freddo non sono certo sufficienti a procrastinare i nostri piani di conquista, e del resto siamo guerrieri, mica nocciolline!

"Paesaggio con soldati su ponticello in legno."

Tutti i soldati lì in difesa di quella curiosa costruzione... chissà mai perché...

democratico, visto che l'Imperatore era a tutti gli effetti un fantoccio ai comandi della fazione che controllava la città di Kyoto e la figura che accentrava tutto il potere reale era lo Shogun. Costui, altro non era che il Daimyo più in gamba a massacrare gli altri. Un po' come dire che, caduto il governo, qui in Italia ogni partito politico organizzerebbe un bell'esercito proprietario: giù botte e - alla fine - governerebbe il vincitore. Orribile, nevvero? Ecco, ai

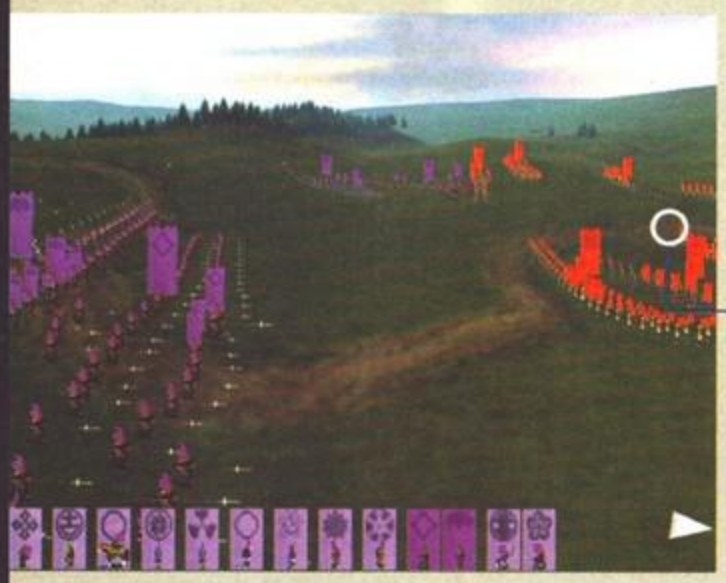
Una visuale da-dietro-gli-alberi.

Siamo quasi 'a volo d'uccello': questa schermata, a 1280x1024x16M, dovrebbe dare una minima idea della vastità del campo visibile. Impensabile senza le moderne tecnologie di accelerazione.

ai nostri antichi feudi, erano a tutti gli effetti piccole monarchie assolutiste, dove sul trono sedeva il cosiddetto Daimyo e, immediatamente al di sotto, c'erano i suoi Samurai. A complicare questo già tetro scenario, fatto di battaglie, morti, spie, assassini, agguati e criminalità sparsa, ci si misero pure i primi contatti con il Cristianesimo, che per quanto possibile riuscì a creare ulteriori divisioni tra le genti. Tra l'altro, l'assetto politico del tempo non era propriamente tempi funzionava proprio così... Come dicevamo nel cappello introduttivo, qui entrate in scena anche voi: nei panni di un rampante Daimyo dovrete approdare allo shogunato, assoggettando tutto il territorio e dimostrando le migliori capacità in campo politico, economico e bellico. Taisho opera a due livelli, uno strategico che coinvolge tutti gli aspetti elencati poco innanzi, e uno più squisitamente tattico, dove potrete osservare l'andamento delle manovre belliche direttamente con gli occhi dei vostri soldati, il tutto in un realistico ambiente tridimensionale assolutamente inedito per questo genere di giochi. Avrete quindi a disposizione un prodotto 'scalabile', capace di adattarsi alle vostre esigenze e ai vostri gusti di videogiocatori: potrete quindi dedicarvi unicamente alle battaglie, giocare 'a tavolino' solo gli aspetti strategici, oppure entrambe le cose. Altra innovazione di riguardo è la possibilità di condurre la vostra guerra personale come meglio crederete, rinunciando all'impostazione (che è comunque sempre possibile attivare) delle classiche missioni a livello di difficoltà crescente, che di solito caratterizzano questo genere di giochi (alla Warcraft per capirci): il computer si occuperà automaticamente di tutti gli aspetti di cui noi preferiremo non farci carico (ad esempio, se decidete di giocare solo le battaglie, tutte le magagne di "pianificazione" saranno in mano al PC, e viceversa). In ogni caso, il bello del gioco sarà l'integrazione fra i due aspetti, e se giocato in questa modalità, sarà certamente in grado di divertirci per parecchie settimane, prima di essere portato a termine. Le sole battaglie, invece, porteranno via soltanto qualche oretta prima di essere vinte al meglio. Ovviamente, è anche possibile darsi alla sola strategia: i fan di Civilization probabilmente apprezzeranno.

L'impatto con Taisho non sarà drammatico ma, anzi, il gioco cercherà di rendersi più amichevole possibile al neo-giocatore, aumentando di complessità solo col passare del tempo. L'interfaccia grafica sarà comoda e intuitiva, lasciando al mouse la maggior parte delle funzioni e riducendo al minimo l'orda di pulsantini, menu e icone che di solito fa bella mostra di sé in questo genere di giochi. Anche le routine di intelligenza artificiale (tanto per cambiare...) saranno particolarmente evolute, e un occhio di riguardo è stato posto proprio su quei piccoli particolari contro cui andavano a cozzare tanti giochi concorrenti (tipo, chessò, le unità che venivano indirizzate verso un obiettivo lontano e poi si mettevano a combattere con un nemico più vicino automaticamente, oppure che circumnavigavano stupidamente un ostacolo invece di superarlo, ecc ecc).

Un massacro in piena regola, beh, ragazzi, lo sapete che è meglio far l'amore e non la guerra, per cui di cosa vi lamentate?



Ci stiamo lanciando in un sanguinoso corpo a corpo: le lance spianate dei soldatini viola non lasciano presagire un gran divertimento per i soldatini rossi...

La mappa del Giappone ricorda un po' il buon vecchio Risiko!, ma di questo non ci lamentiamo certo...

In qualità di Daimyo, e quindi comandante combattente, la vostra vita sarà sempre in pericolo: invecchierete come avverrebbe nella realtà e potrete sempre essere assassinati prima, nel qual caso avverrà una successione naturale (i poteri passeranno a vostro figlio, insomma): qualora non aveste provveduto a metter prole nel frattempo, giungerà inesorabile l'estinzione della vostra famiglia, e il conseguente Game Over. Se le cose dovessero mettersi male (ribellioni, guerre intestine, ecc), potrete anche optare per il suicidio: un Daimyo che rinuncia alla vita acquisisce onore per se stesso donandolo ai suoi figli e la gente tornerà a più miti consigli proprio per valutare l'operato del nuovo padrone. La successione, inoltre, rompe i vecchi equilibri e permette di rimescolare le alleanze, apportando quelle modifiche che al Daimyo vecchio sarebbero costate molto care.
Invece delle solite centinaia di unità usualmente messe a disposizione da questi giochi, Taisho vi metterà al comando di un esercito composto da diecimila persone, dove ciascuna unità avrà il suo sviluppo personale in fatto di abilità acquisite: diversi sono i gradi e diversi i modi in cui verranno utilizzati. Taisho vi offrirà poi una nutrita rosa di personaggi che potrenno essere utilizzati per i vostri fini, dai ninja (abili assassini capaci anche d'infiltrarsi nell'esercito nemico) ai sacerdoti (che potrete inviare in missioni diplomatiche al posto degli usuali consiglieri, soprattutto se dall'altra parte ci sarà un Daimyo cristiano), passando per spie, assassini, emissari, mercanti europei, cavalieri, generali, spadaccini e chi più ne ha più ne metta. Ovviamente, non mancheranno i disastri naturali (e non) che potrebbero sconvolgere improvvisamente i vostri piani di conquista: epidemie mortali, terremoti, invasioni barbariche e rivolte contadine devono sempre essere tenute in considerazione dal futuro giocatore.

Questi simpaticoni sono i programmatori di Taisho: non vi sembrano quasi un gruppo rock?

Un primo piano (beh, quasi...) sulla cavalleria.

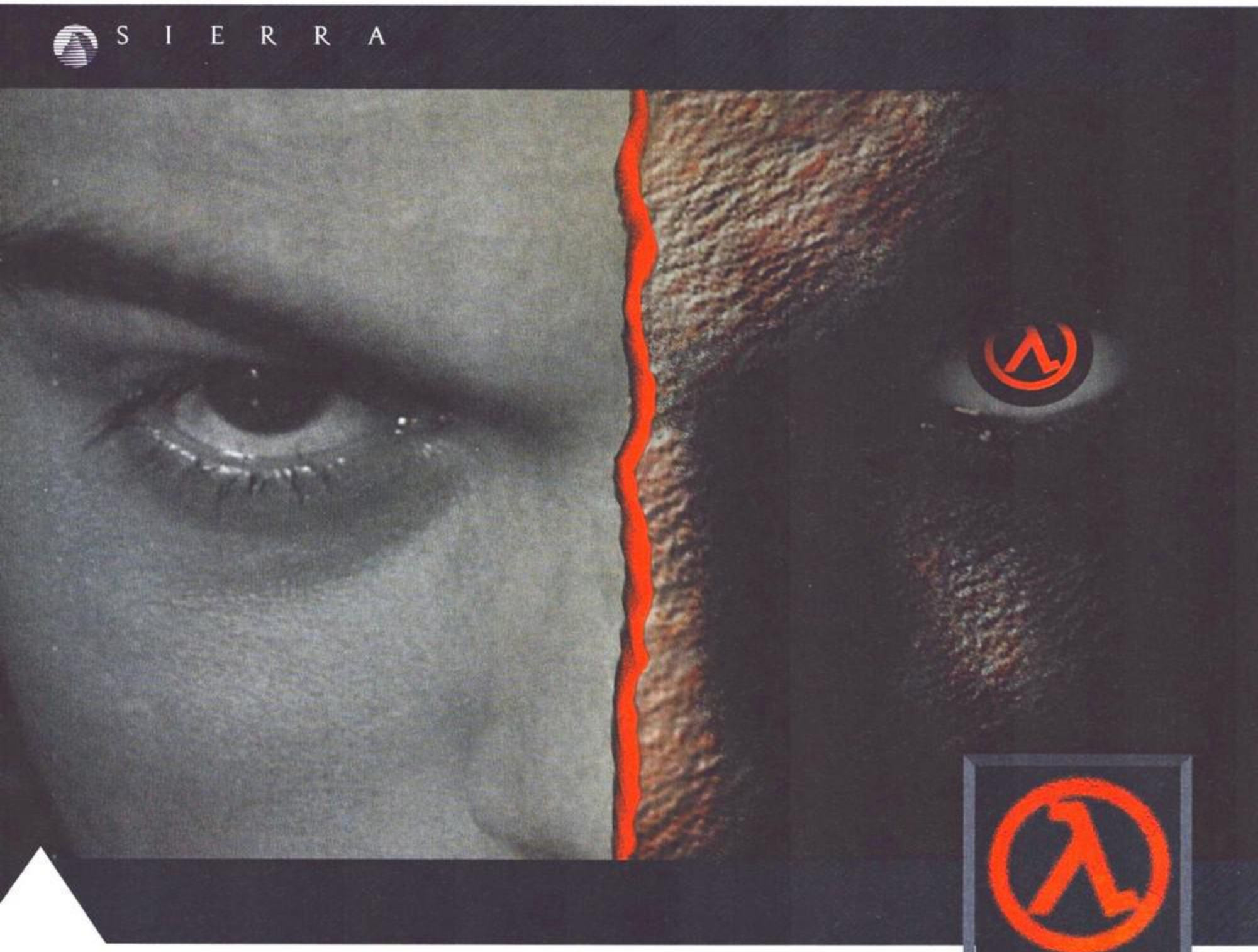
Sorridete...

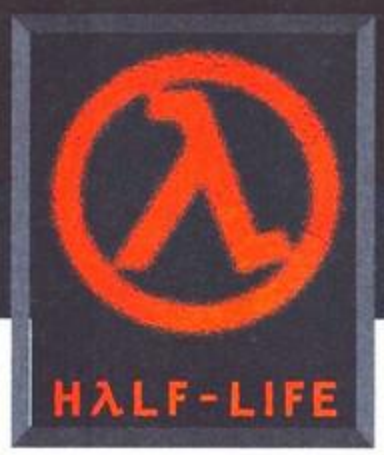
Come prevedibile per un gioco del genere, Taisho non è avaro di esperienze in multiplayer. Tramite LAN, Internet o con un servizio di hosting, due o quattro giocatori potranno lanciarsi su un singolo campo di battaglia e darsele di santa ragione, mentre da due a sei giocatori potranno invece misurarsi sul campo strategico. Infine, esistono alcune modalità dette "persistent world games" che possono essere giocate solo tramite un servizio di hosting (ovvero un sito dedicato a fare da server a cui i giocatori possono collegarsi a piacimento): a livello strategico 16 diversi giocatori pilotano una fazione ciascuno e la guerra può durare intere settimane, mentre i risultati delle singole battaglie vengono incorporati nel diario degli eventi; a livello tattico, invece, ci sarà una tecnica di distribuzione dei ruoli in base alla quale chi acquisisce maggiore esperienza durante le singole battaglie proposte dal computer vincerà la gara. Infine, è anche possibile attivare un'inedita modalità PBEM (play by e-mail) grazie alla quale sarà possibile comunicare gli ordini via email, mentre il computer si occuperà della difesa degli avversari. A ogni giornata corrisponderà un anno del gioco e, di conseguenza, una campagna potrebbe durare qualche settimana.
Arriviamo così alla questione hardware che, da sempre, è uno degli aspetti su cui si focalizza l'attenzione del pubblico. Ammetto che non mi piace, per principio, dare retta alle software house quando mi snocciolano performance che poi sono ancora tutte da verificare, io comunque faccio da ambasciatore e riporto con la massima fedeltà: stando a quanto dicono i ragazzi della Creative Assembly, Taisho dovrebbe essere pienamente giocabile a partire da un Pentium 266 dotato di scheda acceleratrice e di almeno 32MB di RAM. Configurazioni inferiori possono portare a un abbattimento del frame rate nelle sezioni di combattimento o alla rinuncia dei particolari effetti grafici di ruota&zumma che nel gioco fanno sempre il loro bell'effetto. La particolare tecnica di programmazione utilizzata dagli sviluppatori, in ogni caso, permetterà a Taisho di sfruttare appieno l'hardware su cui si troverà a girare. In sostanza, migliore è il vostro hardware, maggiori saranno le possibilità offerte dal gioco, che tanto per fare un esempio sarà tranquillamente giocabile all'incredibile risoluzione di 1800x1440 pixel non appena l'hardware in circolazione (tra schede e monitor) riuscirà a supportarla adeguatamente. Taisho è previsto per i primi mesi del 1999.

Paolo Besser

HalfLife.

A metà strada tra incubo e azione!





Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimi: Win 95-98, Pentium 133, 24 Mb RAM, Lettore CD-ROM 2X.
Req. Multiplayer: Provider Internet a 32 bit con modem 28.8 + O rete di area locale (LAN).

HALF LIFE

La grande attesa era giustificata: questo è il miglior gioco d'azione da anni a questa parte! C'è una dimensione parallela, c'è una base nucleare disattivata, e ci sono gigantesche e mostruose creature che ti assalgono attraverso uffici solo apparentemente deserti e lunghi corridoi inquietanti. In mezzo a strani scienziati, enormi ventilatori e orribili granchi dal sangue verde, dovrai difenderti, distruggere, ma anche esplorare ed elaborare astute strategie. A proposito... Come te la cavi con una spranga?

Creato dal team Valve (che è un autentico "sforna-successi"!), HALF LIFE è il gioco più appassionante, interattivo e realistico in circolazione: grafica perfetta, motore imponente e creature dall'incredibile intelligenza artificiale...
Ma più che leggerle su una pagina pubblicitaria, queste cose devi provarle! Allora presto: procurati il gioco e preparati a una lunga serie di notti insonni!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

VOTO TGM: 96

Qualità Interattiva.

©1997 Sierra On-Line, Inc. © e ™ sono marchi depositati su licenza di Sierra On-Line, Inc. - GAYAL

ELENCO RIVENDITORI:

Puoi trovare il gioco HALF LIFE da questi rivenditori:

BUTTACI SALVATORE VIA XXV APRILE 31 (AG) - MISTER COMPUTER S.R.L. V. FIUME 28 - V. MASSOBRIO 21 (AL) - EDP CONSULENZA INFORMATICA SAS "VIA CAPURRO, 20" NOVI LIGURE (AL) - FATE VOBIS SNC - VIA ST. MARTIN DE CORLEANS 67 (AO) - COMPUTER POINT VIA ERASMO MARI 53 (AP) - TRIOZON INFORMATICA VIA B. BUOZZI 16 PORTO SAN GIORGIO (AP) - HARDWARE SERVICE - VIRTUAL VIA XX SETTEMBRE 68 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - EFFEMME SNC VIA CIMINO 22 (AQ) - PIEMME SNC DI P. DI FELICE VIA AMENDOLA 25 AVEZZANO (AQ) - TECNO UFFICIO SAS DI ZAZZINI VIA MONTE VELINO 127 AVEZZANO (AQ) - COMPUTER E VIDEO SNC VIALE GIOTTO 98 (AR) - P.C. MEDIA SRL XXV APRILE 2 (AR) - PROXIMEDIA SAS LARGO I MAGGIO 24 (AR) - VALDARNO IPERCOOP SPA VIA AMENDOLA 13/15 (AR) - GIOCATTOLI LANZETTA SNC DI VIA CARDUCCI 45 (AV) - H.E.S. SAS VIA A. VOLTA 6/F (BA) - MONDADORI INFORMATICA CENTER "P.ZZA UMBERTO, 48 A/B/C" (BA) - PIXEL SNC V.LE P.GIOVANNI XXIII 121/125 (BA) - VOBIS MICROCOMPUTER VIA AMENDOLA 170 (BA) - COMPUTER SHOP DI VITO NERO VIA G.DE NITTIS 63 BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA VIA CARLO PISACANE 11 BARLETTA (BA) - CR INFORMATICA SNC VIA IMBRIANI 76/A BISCEGLIE (BA) - ETS ELETTRONICA PENDIO MISERICORDIA 42/44 BISCEGLIE (BA) - AMBOGIOCHI VIA BORGO PALAZZO 80 (BG) - BERGAMOLIBRI SAS VIA ZANICA (BG) - P.C. CENTER SRL "VIA ZANICA, 54" (BG) - VOBIS MICROCOMPUTER VIA LALLIO 35 DALMINE (BG) - IPER MAGENTA SPA VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - TRONY "VIA BOITO, 8" STEZZANO (BG) - HOBBYLAND SNC VIA BERTODANO 1 (BI) - SUPER UNION BIELLA "VIALE ROMA, 7" (BI) - THE NEXT WORLD VIA DUOMO 10 (BI) - DIGITAL SYSTEM SNC VIA COL DI SALCE 5/A (BL) - VIRTUALMANIA C/O F. PEDICINI VIA CUPA PONTICELLI (BN) - TECNOTEL CORSO TRIESTE I 91/93 TELESE TERME (BN) - GET READY SDF VIA GUIDOTTI 40/B (BO) - MICRONIX COMPUTER CENTER "VIA STALINGRADO, 15/6" (BO) - IPERCOOP CENTROBORGO VIA M.E.LEPIDIO BORGO PANIGALE (BO) - SOFOS SRL VIALE A. COSTA 8/A IMOLA (BO) - CERESA DANIELE & C. SAS VIA SPALTO S. MARCO 3 (BS) - COMPUTER UNION BRESCIA SRL "VIALE PIAVE, 201/203" (BS) - PERGIOCO SRL "VIA TRIESTE, 4/A" (BS) - SUPERMEDIA SRL VIA BRESCIA 31CHIARI (BS) - MEGABYTE SPA P.ZZA MALVEZZI 14 DESENZANO DEL GARDA (BS) - ELETTRODATA 4 SRL VIA MONSUELLO 37/D LUMEZZANE (BS) - MICRO & DRIVE SRL VIA LOGUDORO 30 (CA) - MANCA FRANCESCO VIA GRAMSCI 31 CARBONIA (CA) - RIGOLI VINCENZO VIA ROMA 20 (CE) - ACS INFORMATICA DI SECONDINO VIA COLONNETTA 102 CHIETI SCALO (CH) - COMPUTER HOUSE SAS "C.SO EUROPA, C/O CANTU' 2000" CANTU' (CO) - G.I.CI. S.R.L. "VIA CARCANO, 16" CANTU' (CO) - ELGRA S.R.L. "VIA LECCO, 67" (CO) - ELLEMME LIBRERIA MONDADORI VIA V.EMANUELE 36 (CO) - FV INFORMATICA SAS VIA AUGUADRI 18 (CO) - IL COMPUTER DI FERRARI CATIA VIA PAOLO GIOVIO 10 (CO) - VIDEO ISLAND "VIA MORAZZONE, 15" (CO) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIA VARESINA 98 (CO) - ADVANCED SYSTEM TECHNOLOGY SRL "VIA ROSSELLI, 26/28" MOZZATE (CO) - RIGHI ELETTRONICA SAS "VIA MONTE GRAPPA, 1" OLGIATE COMASCO (CO) - ORIZZONTI DI RONCHI G.L. "VIA N. DEI GIOVI, 9" VERTEMATE C.M. (CO) - MEGABYTE 6 SRL "VIA MASSAROTTI, 19/0" (CR) - FU.SE.CO. SRL "VIA DELLA MACINA, 25" PESCAROLO ED UNITI (CR) - TECNICA DUE SRL VIALE DEL LAVORO 78 CASTROVILLARI (CS) - PC STORE S.R.L. VIALE IONIO 129 (CT) - POLICAD SRL CORSO M. DELLA LIBERTA' 192 (CT) - EUMEDIA SAS P.LE S.GIOVANNI 51 FE - PLANET PC SAS VIA BOLOGNA 108 (FE) - SOFT GALLERY DI CASELLI MARIA VIA MORTARA 60/B (FE) - DEVELOP VIA FRACCACRETA 96/98/100 (FG) - INFOLAB VIALE COLOMBO 144 (FG) - F.LLI DI CRISTOFARO SNC VIA DELLA CROCE 51 MANFREDONIA (FG) - CARTOLIBRERIA EUROPA SNC VIA EUROPA 107 (FI) - GAME STORE SRL VIA F.BARACCA 47 (FI) - GPL SRL LIBRERIA MARZOCCO VIA DEI MARTELLI 22-24/R (FI) - HYPERMEDIA S.R.L. "VIA MASO DI BANCO, 26" (FI) - NEW COMPUTER SERVICE SAS VIA DEGLI ALFANI 2/R (FI) - PERGIOCO POINT "V.LE SPARTACO LAVAGNINI, 40" (FI) - TELEINFORMATICA TOSCANA SAS VIA BRONZINO 36 (FI) - BELLANTI SPA L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 SCANDICCI (FI) - COMPUTERMANIA VIA FRATELLI ROSSELLI 24 CESENA (FO) - PUNTO GAMES PIAZZALE VITTORIA 13 (FO) - FOTO MAURO DI MAURO REPETTO VIA T.M. CANEPARI 183/ROSSO (GE) - DATA IN - A.S.H.O. SAS VIA BUONARROTI 8/A (GO) - L'OASI DI ZUCCO MASSIMO VIA I MAGGIO 143 MONFALCONE (GO) - MICHELONI GIANFRANCO & C SNC VIA C. COLOMBO 14/C FOLLONICA (GR) - CPU INFORMATICA "VIA D. CHIESA, 52/B" (GR) - OGGERO LILIANA VIA CORNICE 5 ARMA DI TAGGIA (IM) - TEKNOS TRADING S.A.S. VIA AMENDOLA 47 (IM) - FANTASIA SAS "VIA SAN FRANCESCO, 97" SANREMO (IM) - BRAINDATA SAS VIA G. SIRTORI 26/G CASATENOVO (LC) - ELETTRODATA 8 SRL "VIA PROVINCIALE, 2" DOLZAGO (LC) - LA CASA DEL GIOCATTOLO VIA DELLA VITTORIA 32 INTROBIO (LC) - EL.SA. SRL "VIA PERGOLA, 46" (LC) - L.& S. SNC "VIA BALICCO, 11" (LC) - A.M.S COMPUTER RESEARCH SRL PIAZZA MAZZINI 50/B (LE) - LINEA UFFICIO SAS VIA S. GRANDE 1 (LE) - TECNO SISTEMI VIA DE VITI DE MARCO MAGLIE (LE) - PC POINT SAS VIA AMENDOLA 7 CECINA (LI) - EMMECI SAS VIA CRISPI 52 (LI) - M&M ELETTRONICA COMPUTER SAS "P.LE 3 AGOSTO, 5" (LO) - MOUSE HOUSE VIA G. MARCONI 35/37 APRILIA (LT) - GENIUS COMPUTER SNC "VIA M. COPPINO, 113" VIAREGGIO (LU) - EVA DI BONPADRE MAURO "VIA G. LEOPARDI, 2" S. SEVERINO MARCHE (MC) - PROGETTO INFORMATICA SNC "VIA CURTATONE E MONTANARA, 29" (ME) - PLAYMARKET SRL GALLERIA SAN CARLO 6 (MI) - ELETTRODATA 3 SRL "VIA CASAT, 201/205" ARCORE (MI) - GALASSIA MULTIMEDIALE SRL "VIA BISSONE, 8/10" BARANZATE DI BOLLATE (MI) - PIXEL S.R.L. "VIA MADONNA SPERANZA, 27" BOLLATE (MI) - VICSAM SISTEMI SRL VIA DONIZETTI 8 CARATE (MI) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA STRADA PROVINCIALE 208 KM.2 CARUGATE (MI) - OK INFORMATICA PIAZZALE GOBETTI CASSANO D'ADDA (MI) - METRO C+C SPA NUOVA STRADA VIGEVANESE CESANO BOSCONE (MI) - DATA PROGRAM COMPUTER SHOP SRL "VIA C. BATTISTI, 52" CESANO MADERNO (MI) - MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC CINISELL"VIA LUCANIA, 10" CINISELLO BALSAMO (MI) - MICRONIX COMPUTER CENTER VIALE ROMAGNA 9/11 CINISELLO BALSAMO (MI) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIALE MATTEOTTI 4 CINISELLO BALSAMO (MI) - COMPUTER SHOP BY PRODIS SRL "VIA LIBERTA', 136" CONCOREZZO (MI) - PENATI SRL VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D CORBETTA (MI) - MICRONIX COMPUTER CENTER VIALE ITALIA 23/25 CORSICO (MI) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIA BENEDETTO CELLINI 2/4 CORSICO (MI) - STARGATE SNC VIA LIBERTA' 17 CUSAGO (MI) - MASTER SAS PIAZZA REDENTORE 20 LEGNANO (MI) - PROJECT INFORMATICA SNC "VIA DON MINZONI, 26" LISSONE (MI) - HIDACO SISTEMI SRL VIA PIAVE SNC MAGENTA (MI) - DIGITAL PLANET "VIA MONTEGRAPPA, 53" MELEGNANO (MI) - BCS SRL "VIA MONTEGANI, 11" (MI) - ELDIC SAS "VIA ASTESANI, 54" (MI) - NEWEL SHOP SRL "VIA MAC MAHON, 73" (MI) - ORION CLUB ASSOCIAZIONE V.LE ROMAGNA 67 (MI) - STRABILIA SRL "LARGO CORSIA DEI SERVI, 11" (MI) - SWEETWARE SRL "C.SO GARIBALDI, 16" (MI) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIALE TEODORICO 18 (MI) - BIT 84 S.A.S. VIA ITALIA 4 MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE S.R.L. "VIA VILLA, 2" MONZA (MI) - PC DUE SRL VIA BORGAZZI 30/E MONZA (MI) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA STRADA PROVINCIALE 44 PADERNO DUGNANO (MI) - GLOBAL COMPUTER SNC VIA MAGENTA 35 RHO (MI) - BIG TEAM SRL "VIA GRAMSCI, 32" SAN DONATO MILANESE (MI) - ATLANTIDE DI PAVESE ERNESTO VIA ROSSINI 43 SEREGNO (MI) - GIOCACOMPUTER SAS "VIA CADORE, 253" SEREGNO (MI) - EASY SOFTWARE (PC SUPERSTORE) "VIALE GRAMSCI, 48" SESTO S. GIOVANNI (MI) - MEGA MUSIC VIA LEONARDO DA VINCI 157 TREZZANO S/NAVIGLIO (MI) - RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - KING GAMES SNC "VIA IGINO ROTA, 18/A" VIMERCATE (MI) - ELETTROCASA S.N.C. "VIA VITELLIO, 16" CAMPITELLO (MN) - GAMBA PIETRO (VOBIS) "VIA CISA, 86 Loc. LE CORTI" CERESE DI VIRGILIO (MN) - CERVETTI NICOLA VIA G. ACERBI 17/A MANTOVA (MN) - MEGABYTE 4 SRL VIA FRATTINI 19 MANTOVA (MN) - MISTER COMPUTER SRL VIA MODENA (MN) - EDP COMPUTERS DUE SRL VIA RADICI IN PIANO 46/B SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA VIA TIEN AN MEN 15 SASSUOLO (MO) - WORLD GAMES DI BRAGLIA VIA F. CAVALLOTTI 130/9 SASSUOLO (MO) - TELOS LIBRI E MUSICA SNC VIA CASELLINE 630 VIGNOLA (MO) - FLOATING POINT S.N.C. GALLERIA L. DA VINCI 32 MASSA CARRARA (MS) - TRONY SRL VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - IDCINFO DATA C. (1) V.LE AUGUSTO 138-FUORIGROTTA (NA) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIA CINTIA 42/43 - FUORIGROTTA (NA) - INFORMATICA ESSE VIA LIBERTA' 258/B PORTICI (NA) - CENTRO COMPUTER C.SO DISSEGNA 31 DOMODOSSOLA (NO) - MULTI MEDIA SERVICE VIA VITTORIO VENETO 19 GOZZANO (NO) - PIANETA VIDEOGIOCHICSO TORINO 14/A (NO) - PENATI SERVICE SRL VIA MATTEI 29/31 (S.S. per Vercelli) (NO) - CERRI & C. SNC VIA NOVARA 188 ROMAGNANO SESIA (NO) - COROLLA SRL SS 229 KM 22 SUNO (NO) - NOVECENTO SRL VIA MANZONI 35 (NU) - A & A SRL VIA CAGLIARI 87 (OR) -MAX LIVING VIALE REGIONE SICILIANA 1920 (PA) - MIGLIORE SPA V.LE REGIONE SICILIANA 4464 (PA) - 2L COMPUTERS SNC STRADONE FARNESE 2/U (PC) - ELECTRONIC FUN C.SO VITTORIO EMANUELE 142 (PC) - PSEHA VIALE DANTE ALIGHIERI 100 (PC) - G.F.L. SRL (ECHOS) VIA C.COLOMBO 79-C.COMM.AIRONE MONSELICE (PD) - PLANET SOFTWARE SRL VIA SCROVEGNI 16/A (PD) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA VIA LONGHIN 49 (PD) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PESCARA CONTRADA S. MARTINO MEDIA CITTA' S. ANGELO (PE) - CM COMUNICATION VIALE MARCONI 275 (PE) - INFOLAND S.R.L. VIA G. PEPE 89 (PE) - S.J.T.A. SRL VIALE MARCONI 129 (PE) - COMPUTER SHOPPER SAS CENTRO COMM. MALL. VILLANOVA DI CEPAGATTI (PE) - IDEA STAGE SRL VIA SETTEVALLI 326/D (PG) - VIDEOSYSTEM 2000 SRL VIA SETTEVALLI 326/A (PG) - SINTHESYS INFORMATICA SRL VIA ADRIATICA 111 PONTE S.GIOVANNI (PG) - DS TEAM SRL VIA CARDUCCI 62F/G GHEZZANO-S.GIULIANO TERME (PI) - BASE SNC PIAZZA GARIBALDI 19 PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS SAS PIAZZA ARNO 1/2/3 PONTEDERA (PI) - ROA MULTIMEDIA (VOBIS) VIA SCLAVONS 201 A/B CORDENONS (PN) - CD WORLD LINE SRL CORSO GARIBALDI 43 (PN) - COMPUTER POINT SAS VIA BERTOSSI 17 (PN) - CARTA LIBRI & CO. VIA DANTE 18 SACILE (PN) - PLANET GAME VIA MOZZA 43 (PO) - RED POINT SNC VIA A. ZARINI 184 (PO) - VIANI SNC VIA SARAGAT 13 COLLECCHIO (PR) - FAE SRL VIA FERRARIS 11 FIDENZA (PR) - POLARIS INFORMATICA SNC VIA MARTIRI LIBERTA' 32 FIDENZA (PR) - CR INFORMATICA SRL VIALE PIACENZA 27/F (PR) - GAME'S HOUSE VIA GALLERIA POLIDORO 5/A (PR) - LETTORILETTO SAS VIA BIXIO 37/B (PR) - WENT INFORMATICA 2 SRL VIA LARGO COEN 5 (PR) - ZANICHELLI GEMMINO VIA SAFFI 78/B (PR) - C.L.U. S.C.R.L. "VIA S. FERMO, 3/A" (PV) - S.F. INFORMATICA SRL "C.SO CAIROLI, 57" (PV) - ORIANI STORE "VIA PIEMONTE, 18/20" S. MARTINO SICCOMARIO (PV) - DEMO DI PILITTERI GIORGIO "VIA COVINI, 10" VOGHERA (PV) - ELETTRODATA 6 SRL VIA AMENDOLA 6 VOGHERA (PV) - MILLENNIUM DATAWARE SRL "P.ZZA S.BOVO, 5" VOGHERA (PV) - AD MULTIMEDIA VIA PONTE SAN VITO 35 (PZ) - LA TECNICA ELIOGRAFICA SNC VIA DELL'UNICEF (PZ) - COMPUTER HOUSE SNC VIA TRIESTE 134 (RA) - ZUCCHERELLI BENVENUTO VIA CAVOUR 74 (RA) - STARGAMES VIALE ALDO MORO 23 (RC) - CASH & CARRY BITE & GO VIA GIGLIOLI VALLE 11/13 (RE) - SOFTWARE LINE VIA SAN ROCCO 10/C (RE) - COMPUTER GRAPHIC SYSTEMS SRL VIA DELLE ORCHIDEE (RI) - COMPUTEROPOLI SNC VIA SACCHETTI SASSETTI 31 (RI) - GALAXY SNC VIA DELLE ORCHIDEE 21 (RI) - GEDY SRL VIA BENGASI 20 ANZIO (RM) - COMPUTER SCHOOL 2000 SRL VIA MASSA S.GIULIANO 384 CASTEL VERDE (RM) - C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE VIALE ROMA 81 CIAMPINO (RM) - COMPUTER TIME S.N.C. VIA COL DI LANA 11/15 CIAMPINO (RM) - F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC CORSO A.GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - VOBIS MICROCOMPUTERVIA PONTINA KM.27.500 POMEZIA (RM) - ANDROMEDA COMPUTERS SNC VIA CARMELO MAESTRINI 162 (RM) - ARNOLDO MONDADORI EDITORE SPA VIA APPIA NUOVA 51 (RM) - CECCHETTI ROSSANA VIA OSTIENSE 142 (RM) - COMPUTER MAGIC VIA CORAZZIERI 36/38 (RM) - CYBERN@UT@ DITTA INDIVIDUALE VIA VALTELLINA 83/85 (RM) - ELLEMME SRL (LIB.MONDADORI) P.ZZA COLA DI RIENZO 81/83 (RM) - EMMEDIEMME SRL PIAZZA COLA DI RIENZO 116/118 (RM) - F.B.COMPUTERS SRL PIAZZA MANCINI 3/A (RM) - FACAL PRODUCTS SRL VIA SILICELLA 84 (RM) - GAME 94 S.R.L VIA DEL CLEMENTINO 95 (RM) - LOGO SRL VIA EMILIO LONGONI 3 (RM) - LUCIANO ITALO VIA DEL PIANETA TERRA 85 (RM) - M.G. VIA AMICO ASPERTINI 388 (RM) - MEDIACOM 2000 SRL VIALE PALMIRO TOGLIATTI 1623 (RM) - MEDIALINE SRL VIA CARESANA 32 (RM) - MONDO DEL MULTIMEDIALE SRL VIA SAVOIA 14 (RM) - MULTIMEDIA STUDIO VIALE SOMALIA 219 (RM) - MUSICAL CHERUBINI SNC VIA TIBURTINA 360 (RM) - ODIS SRL PIAZZA PONTE LUNGO 31 (RM) - RED WOOD SRL VIALE TIRRENO 227-29-31 (RM) - WORLD SERVICE INFORMATICA SRL VIA UBALDO DEGLI UBALDI 82 (RM) - FUTURA TECNOLOGIE SRL VIALE TRIESTE 73/75 TIVOLI (RM) - CAPANNA E BELLAVISTA SNC VIA BERTOLA 6 (RN) - X ITALIA SAS VIA MACANNO 51 (RN) - G.F.L. SRL (ECHOS) "VIA O. SCAVAZZA,1769 INT. 13" GIACCIANO CON BARUCHELLA (RO) - SOCIETA' INFORMATICA CAMPANA VIA E.FERMI 16/18 ANGRI (SA) - NEW COMPUTER MARKET SRL CORSO GARIBALDI 65 (SA) - SUPER UNION SALERNO SRL V.CAIO TREBAZIO TESTA (SA) - BIAGINI GIULIO & C. SNC VIA ACHILLE SCLAVIO 19 (SI) - BROGI RENATO "VIA CAMOLLIA, 20/22" (SI) - CENTRO GIORGISISTEMI SRL STR. MASSETANA ROMANA 52 (SI) - TOPO GAMES SNC VIA CAMOLLIA 41/43 (SI) - COTTON CLUB DI RINALDI ELENA "VIA DON EVARISTO PECCEDI, 12" BORMIO (SO) - FINAL GAMES S.R.L. "VIA DI MONALE, 62" (SP) - SOFTMANIA SNC DI PORTONATO C. VIA XXIV MAGGIO 131/133 (SP) - LA LIBRERIA DELL'ISOLA VIA VITTORIO EMANUELE 14 LA MADDALENA (SS) - MEGABYTE SAS VIA G. D'ANNUNZIO 2/C (SS) - TRONY "VIA BENESSEA, 3/2" CISANO SUL NEVA (SV) - BLASTER DI ABBRIATA LUCA VIA VICO DI CREMA 13 R (SV) - CONSOLE GAMES V.LE MAGNA GRECIA 108 (TA) - DATA SERVICE "VIA DANTE, 162" (TA) - MUSIC CENTER SPA VIA B. TODESCO 14/1 GARDOLO (TN) - LA DISCOTECA CENTRO HI-FI VIA TARTAROTTI 48 ROVERETO (TN) - CYBER DROME VIA BRESCIA 19/C (TN) - ELETTROCASA SRL VIA DEL COMMERCIO 61/2 (TN) - AMICI DEL GIOCO S.A.S. "CORSO ROMA, 48 BIS" MONCALIERI (TO) - DIA DISTRIBUZIONE SPA VIA CACCIATORI 111 NICHELINO (TO) - COMPUTER WORK Sas VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) - TRONY VIA NERVI 12/14 SETTIMO TORINESE (TO) - DIA DISTRIBUZIONE SPA CSO GROSSETO 330 (TO) - ERTA SRL "CORSO SEBASTOPOLI, 194" (TO) - ERTA SRL VIA S. DONATO 80/A (TO) - GIANOTTI PRAT CATERINA CORSO VERCELLI 104 (TO) - INTERZONA GAMES SHOP "VIA GENOVA, 180/B" (TO) - JUMBO MARKET DI BARNI C. SRL VIA ORBETELLO 64 (TO) - MARCHISIO SAS VIA POLLENZO 6 (TO) - MONDADORI INFORMATICA CENTER "C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 106" (TO) - NEW GALLERY SAS VIA LAGRANGE 15 (TO) - PLAY GAME SHOP VIA CARLO ALBERTO 39/E (TO) - SUPER UNION 1 VIA OULX, 14/C" (TO) - SUPER UNION 2 "VIA VALPERGA CALUSO, 18" (TO) - VALENTINI SPA (C.SO GROSSETO) VIA MOMBARCARO 66 (TO) - VALENTINI SPA (MOMBARCARO) VIA MOMBARCARO 66 (TO) - 3D INFORM VIA MAZZINI 14 (TP) - EXPLORER SNC VIA DEI CEDRI 31/33 (TP) - UK GENERATION SERVICE VIA DELLA STAZIONE 70 (TR) - TESI EVOLUZIONE VIA PALMIERO ABATE 2 (TR) - BORSATTI LIBRERIA INTERNAZ. VIA DANTE 14 (TS) - COMPUTER SHOP SAS VIA P. RETI 6 (TS) - GAME START VIA GIULIA 7/H (TS) - MURRISOFT SRL VIA TORREBIANCA 26 (TS) - FOLLIA DI MASSIMO FURLAN "VIA COLOMBO, 68/B" CONEGLIANO (TV) - ROA MULTIMEDIA (VOBIS) VIA MANIN 60 (TV) - STANDA VIA INDIPENDENZA 12 (TV) - MCE ELETTRONICA SRL IPERLAVORATORE SPA VIA COTONIFICIO 22 TERREANO DI MARTIGNACCO (UD) - GAME MASTER VIA AQUILEIA 15/A (UD) - MICHIELI S.R.L. VIALE PALMANOVA 215/217 (UD) - MOFERT 5 VIA LEOPARDI 24/A (UD) - VIDEO COMPUTER UDINE "VIALE TRICESIMO, 206" (UD) - ZAMI SRL (MICHIELI) VIALE UNGHERIA 60 (UD) - GAMEMANIA SNC VIA XX SETTEMBRE 10 BUSTO ARSIZIO (VA) - GIDITI SRL VIA DELLE ALLODOLE 1 BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX SNC VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - MEDASTORE SRL "VIA F.LLI ROSSELLI, 15" CASTELLANZA (VA) - METRO AL.IT. SPA VIALE BORRI 39 CASTELLANZA (VA) - GIDITI SRL VIA C. BATTISTI 3/BIS CASTIGLIONE OLONA (VA) - GIDITI SRL CONTRADA TAGLIABO 4 COCQUIO TREVISAGO (VA) - COMPUTER SHOP GALLARATE SRL "V.LE MILANO,30 ang.Via Clerici" GALLARATE (VA) - LOGICAL HOUSE VIA MAZZINI 3 GALLARATE (VA) - GIDITI SRL "VIA B. LUINI, 15" LUINO (VA) - TECHNITRON SAS CORSO ITALIA 121/B SARONNO (VA) - ESSEDUE COMPUTERS SUPPORT VIA IV NOVEMBRE 22 UBOLDO (VA) - IPER MONTEBELLO SPA VIALE BELFORTE 315 (VA) - VIDEO COMPUTER VARESE SRL "VIA MERINI 14, ang.via Cairoli" (VA) - TECNO BIT DI VAINO' MARCO VIA DON LOCATELLI 26 VERGIATE (VA) - ELETTRONICA "CORSO FIUME, 33" (VC) - MEGA-LO-MANIA VIA G.FERRARIS 92 (VC) - GHEGIN SRL VIA MIRANESE 283 CHIRIGNAGO (VE) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA CORSO DEL POPOLO 87 MESTRE (VE) - DDP ELECTRONICS SNC VIA BOCCACCIO 23 PORTOGRUARO (VE) - ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L. VIA CAPITELLO 1/D INT. 2 ZELARINO (VE) - FUTURA COMPUTERS SNC VIA LAGO DI TRASIMENO SCHIO (VI) - FERRARIN S.N.C. VIA DAVIDE DE MASSARI 10 LEGNAGO (VR) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC VIA MONTE CRISTALLO SAN GIOVANNI LUPATOTO (VR) - COMPUGAMES CORSO CAVOUR 5/A (VR) - L. & C. COMPUTER SNC VIA FIUME 10 (VR) - POWER MEDIA PERSONAL COMPUTER PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 (VR) - VOBIS MICROCOMPUTER SPA SAN ZENO REGASTE (VR) - WORLD SERVICE INFORMATICA SRL VIA GARABINI 82 (VT).

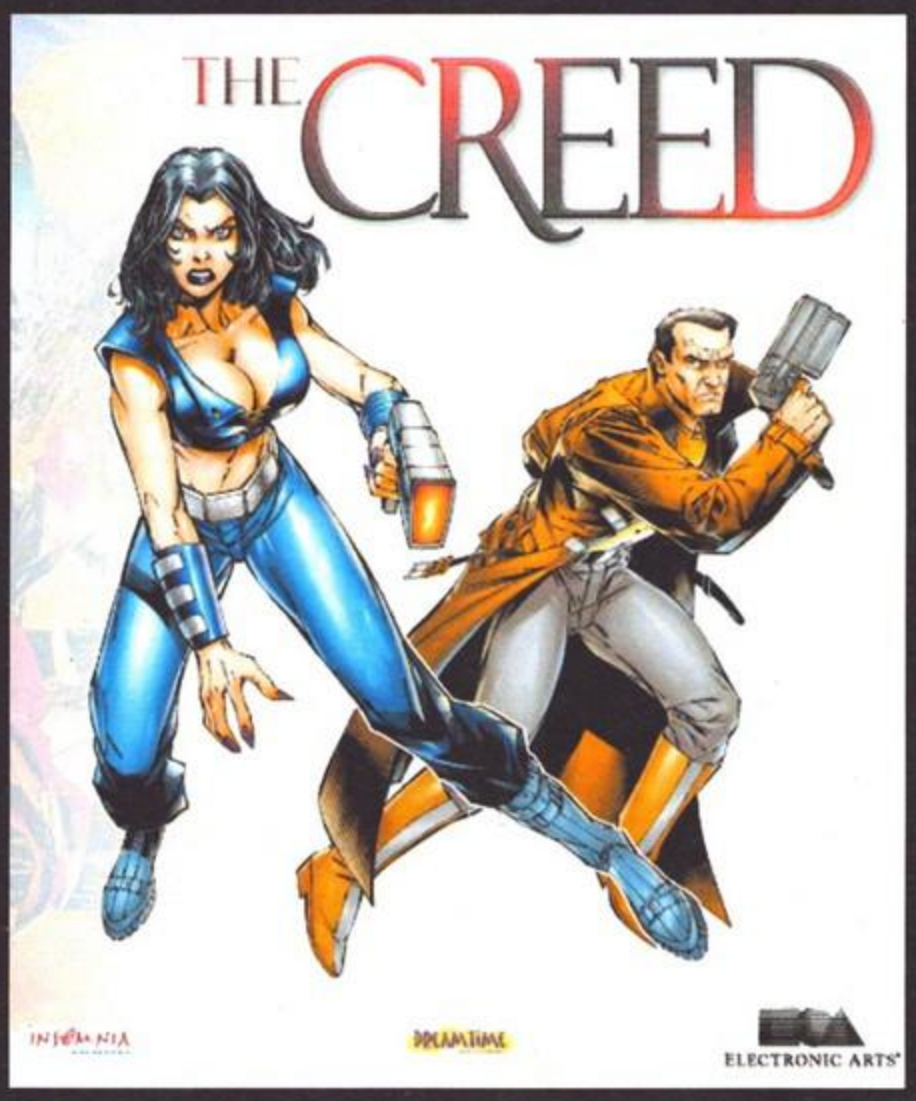
Solo da questi rivenditori, comprando il gioco, potrai ricevere un simpatico omaggio presentando il tagliandino:

COMPUTERMANIA VIA TRENTO 92/94 SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - ENERGY VIALE SECONDO MORETTI 24 SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - MONDADORI INFORMATICA SPA STRADA MAGGIORE 25 (BO) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC BOLOGNA "VIA M. MONROE, 2/56" CASALECCHIO DI RENO (BO) - EUROMERCATO VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - CARTOLERIA STERLINO SRL VIA MURRI 73/C-D 75/A-B (BO) - COMPUTER ONE SNC VIA VELA 12/2 (BO) - DAS CD TIME SRL "VIA CHIAPPA, 7" (BS) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC CANTU' VIA AI FERRI MARIANO COMENSE (CO) - FUTURA 2 SRL PIAZZA BENAMOZEGH 15 (LI) - TL INFORMATICA SAS "C.SO MAZZINI, 76/C" (LO) - COMPUTER UNION MILANO SRL "VIA MILANO, 42" CESANO BOSCONE (MI) - ELLEMME SRL "L.GO CORSIA DEI SERVI, 11" (MI) - FLYING STAR DI NATALE ANTONIO "VIA MADONNINA, 21" BRESSO (MI) - JUMBO MASTER SRL C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - LA SERVIZI INFORMATICI SPA "VIA QUASIMODO, 12" LEGNANO (MI) - MONDADORI INF. MULTICENTER SPA "VIA BERCHET, 2" (MI) - MONDADORI INFORMATICA CENTER CORSO DI PORTA VITTORIA 51 (MI) - PERGIOCO SRL VIA B. GIULIANO 4 (MI) - RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL "VIA DE AMICIS,ang. via Sordell" CINISELLO BALSAMO (MI) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC MODENA "VIA EMILIA, Loc. LA BRUCIATA" (MO) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA (PG) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PISA V.MATTEUCCI ANG.VIA MALAGOLI (PI) - MONDADORI INFORMATICA CENTER VIALE GRAMSCI 21 (PI) - TECNODIFFUSIONE VIA FIRENZE 2/4 PONSACCO (PI) - G.R.G C/O DEP. SODALCO SPA "VIA DELL'INDUSTRIA, 5" TRIVOLZIO (PV) - MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC PAVIA "VIA ING. MAZZA, 50" MONTEBELLO D.BATTAGLIA (PV) - COMPUTER LINE SRL VIA KENNEDY 15/T (RE) - COMPUTER UNION REGGIO VIA PIZZETTI 2/H (RE) - PERGIOCO SRL VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 (RM) - TECNODIFFUSIONE VIA GASPERINA 294/6/8 (RM) - ALEX COMPUTER SRL VIA CREA 10 C. C. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - ALEX COMPUTER SRL CORSO FRANCIA 333/4 (TO) - MEDIAWORLD C.COMM. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - QUEEN COMPUTER SRL LARGO TURATI 49 (TO) - FANTASY DI GIORGIO VARESCO VIA GRAZZIOLI 64 (TN) - IRES S.P.A. VIA DANTE N. 1 CESSALTO (TV) - GATTI & VANONI SRL "VIA CAMPO DI MAGGIO, 33" GAZZADA (VA) - MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC VIA MILANO 99/103 GALLARATE (VA) - QUEEN COMPUTER SRL VIA BERNASCONI (VA) .

PRESENTA IL TAGLIANDO COMPRANDO IL GIOCO: RICEVERAI UN SIMPATICO OMAGGIO!

HALF-LIFE

TITOLO: *THE CREED*
SVILUPPATORE: *INSOMNIA/DREAMTIME*
USCITA: *NOVEMBRE 1998*



Ahimé, vi sono momenti in cui il dovere si abbatte pesante sulle tue spalle...

L'INSONNIA DEI SINDACATI

Quale dovere? Naturalmente quello di redattore. Sto cominciando or ora codesto scritto, in consegna giusto domani, ma sono le 2:21, mi devo alzare (si fa per dire) fra meno di quattro ore, il sonno ha preso perniciosamente la forma di due lugubri avvoltoi, appollaiati sulle palpebre già sfinite (dopo solo 22 ore che son sveglio), che già pregustano ciò che di me rimarrà dopo che il buon (si fa sempre per dire) Silvestri mi avrà spiegato il suo concetto di consegna in orario.

Capita piuttosto spesso che la complessità della scena, unita alla presenza di un buon numero di cattivoni, renda quasi impossibile muoversi; meglio aprire il fuoco e ripulire un po' la via.

Sento già i suoi amabili canini affondare nella carne (una sensazione che consiglio a tutti – dopo che l'hai provata non puoi più farne a meno), strapparne un pezzo e, mentre i molari con serafica calma lo masticano (l'adorato SS ha imparato che certi momenti è meglio farli durare – meglio per lui, che gode di ogni istante, meglio per la vittima, che pure gode di ogni istante), rosicchiare avidi l'osso sottostante.
Se qualcuno riconoscesse sospette somiglianze con il non più celebre Hannibal Lecter, non si lasci ingannare: l'amato Silvestri ha ben presto superato il modello, scoprendo che strappare la faccia dalle proprie vittime è un'operazione che conviene lasciare per ultima: solo così la maschera che si ottiene manterrà in eterno il suo felice sorriso, l'entusiasta ghigno, che contraddistingue tutti i volti dei redattori imbalsamati nell'ufficio del nostro prediletto maestro.
[Una nota: se qualcuno pensasse di emulare le gesta del nostro indomito paladino, insaziabile killer nonché provetto imbalsamatore, lo invito a cambiare idea. Il mercato è saturo (uno basta e avanza), e il Silvestrone è pure noto per la squisitezza con cui è uso eliminare i concorrenti della piazza].
Mentre in quest'immensità s'annega il pensiero mio (e il naufragar m'è tosto in questo mare), vedrò di focalizzare un minimo di lucidità sull'argomento che dovrebbe qui tener banco; tal "The Creed", oscuro e ignoto prodotto di oscure e ignote case produttrici, misteriosamente materializzatosi in redazione (nella versione peraltro molto preview) e misteriosamente rifilato al sottoscritto.
Qual è il carattere che più colpisce di questo gioco? Il fatto che sia oscuro e ignoto, naturalmente; se catturate un passante e gli domandate cosa ne sa di The Creed, otterrete la medesima risposta che ho ottenuto io perfino da Internet; nella grande madre rete, sempre prodiga di nomi, dati, ditte, ecc., neppure una misera mezza paginetta è stata finora dedicata a questo prodotto: niente di strano, considerato che neppure la società produttrice (la ugualmente

BLAAAM!!! Un bel colpo spazza via sei nemici contemporaneamente; notate la gioia di quello che si prende l'onda d'urto sulla schiena a mo' di frustata...

Scene di vita sulla strada: detriti in ogni dove, tanto asfalto e la solita piccola esplosione atomica che irradia il nemico di turno, abbagliato da tanta bellezza. Routine. Bell'effetto, comunque.

Vi sono momenti in cui un uomo prova una sincera riverenza nei confronti del suo lanciafiamme da taschino; specialmente quando le grida di chi ne sta provando gli effetti ci ricordano le bellezze delle vita.

La dolce protagonista (un'assassina credibilissima) è equipaggiata con parecchie "armi", come potete ammirare; ma come farà a vedere oltre il suo "orizzonte", con due massicci tanto aspri che le occultano il resto del mondo?

ignota Dreamtime) possiede una sua home page.
Deluso così dalla totale mancanza di informazioni che l'avaro mondo ha finora riservato a questo figlio di un dio molto minore, ho sospettosamente infilato l'anonimo CD nell'apposito lettore, attendendo trepidante il responso. Finalmente parte il caricamento, eeeee... Appare una bella finestra blu con la scritta "The Creed", e nulla più; mentre la suspance avanza, procedo dunque all'installazione della preview attraverso le solite anonime schermate.
Finalmente il gioco è lì, installato e pronto a partire; clicco ansioso sulla sua bella iconcina, zzap, schermata nera, zzap, ancora Windows, zzap, qualche suono, una musica e finalmente un filmato.
Ora, so che mi ripeterò spesso, ma dal primo istante ho avuto l'impressione di aver fatto partire Syndicate Wars; un tetro e alto palazzone, qualche luce al neon, la pioggia e soprattutto un cielo buio e cupo. Stavo giusto osservando gli uomini, in stile simil-punk o alternativamente agente segreto, che transitavano in mezzo alla scena, quand'ecco che il filmato s'interrompe; ma come?! Quindici secondi di filmato come introduzione? Comincio a pensare che vogliano proprio non farci sapere nulla della trama. Al di là dell'impatto iniziale, comunque, mi trovo catapultato un po' alla sprovvista nel menu di inizio con le solite scelte; la consueta possibilità "New Game" vi condurrà in una saletta ipertecnologica (che dovreste vedere da qualche parte qui intorno), in cui vi sarà offerta la possibilità di decidere con quale protagonista svolgere l'avventura; la vostra ampia scelta potrà spaziare fra ben due elementi: un uomo (cacciatore di taglie), e una donna (un'assassina). Probabilmente non hanno messo un solo personaggio solo perché non era politically correct.
Fatta la vostra scelta (rigorosamente femminile, grazie alle forme che imperano oramai nei vari modelli di queste gentil donzelle – Dio renda merito a Lara Croft per aver inaugurato la serie), vi ritroverete alla guida del vostro alter ego in un angolo dell'atrio di uno squallido cinema. Subito nasce la sensazione di essersi persi qualche passaggio, sensazione che vi rimarrebbe se io ora in buona vena non vi spiegassi la trama. Non che ci voglia molto, comunque: senza saper come e perché, vi ritrovate su di un mondo non dissimile dalla Terra, se non fosse che qui la violenza è un modo di vita (o forse è simile proprio per questo?); tre grandi superpotenze si contendono il dominio del pianeta/città, e voi naturalmente per tornare a casa vivi dovrete mettervi fedelmente al servizio di una di queste. La storia finisce già qui, ma se ora siete impressionati dall'esiguità vuol dire che vi sfugge un piccolo particolare, un nonsoché, quella certa somiglianza a Syndicate che lo rende pressoché identico allo stesso titolo.
Ma le affinità non finiscono qui: tutto il mondo che vi circonda somiglia infatti a quello dei succitati prodotti Bullfrog non solo per l'ambientazione cupamente futuristica, ma pure più concretamente nell'aspetto; come anticipavo riguardo al filmato iniziale le strutture, le luci (o meglio soprattutto le ombre), la pioggia perenne, i personaggi che paiono usciti dal futuro triste di Blade Runner ricreano nel gioco le medesime sensazioni vissute anni addietro non solo nei due Syndicate ma pure, in tempi più recenti, in Resident Evil (termine di paragone altrettanto valido).
Lo schema di gioco è per l'appunto molto più simile a RE piuttosto che a S: l'ambiente intorno a voi infatti non scrollerà più in modo da lasciare i protagonisti sempre al centro della scena, mentre al contrario dovrete spostarvi all'interno di schermate fisse. Questa soluzione di gioco, certamente non molto originale, presenta come troppe altre volte numerose pecche: ma oltre ai punti bui (dietro a muri o ad altri oggetti), il motore di gioco inspiegabilmente causa misteriose sparizioni del personaggio o del cursore del mouse (è comunque solo una beta).
Non considerando comunque tali casi particolari, che di fatto rendono impossibile il gioco ma che pure si spera verranno eliminati nella versione finale, dovrete cominciare a muovervi in questo universo al fine di entrare a far parte di una delle tre grandi organizzazioni criminali, e quindi grazie alle belle armi che queste vi forniranno portare un po' di sana violenza e distruzione a chiunque osi attraversarvi la strada. Quali armi? Nel complesso potrete allungare le mani su 16 giocattoli, che guarda caso le armi ricordano non poco le medesime che già impugnavamo nei succitati titoli: dai semplici fucili, dai danni mediamente trascurabili, fino ai devastanti mortai e/o cannoni, che soprattutto al di là degli effettivi danni a persone e strutture creano giochi di luce non indifferenti.
Nel complesso, come ormai spero avrete capito, si tratta in pratica di un riadattamento in cui vi troverete a svolgere le medesime missioni (poco più, poco meno) muovendovi però a schermate fisse; a questo proposito è però da segnalare la presenza di un editor (di nome AGOS) che vi permetterà di cucirvi missioni su misura secondo i vostri gusti, variando pure le caratteristiche dei personaggi. L'ambiente di gioco, senza dubbio, potrà godere del consistente background che gli deriva oltreché da numerosi videogiochi pure e soprattutto dalla colossale filmografia che, sulla scia del successo di Blade Runner, ha invaso in tempi brevi i nostri monitor. Cyberpunk, pericolosi agenti, adepti di strani culti sono oramai all'ordine del giorno per tutti noi, mentre tutto sappiamo di armi come il fucile a lunga gittata o i cannoni ad antimateria.
Ma sorvolando su di questi aspetti (che esulano dal videogioco, e i cui meriti dunque non appartengono al prodotto stesso), di notabile in questo titolo non rimane molto: la novità, come abbiamo visto, non sussiste; la trama e lo schema di gioco rasentano l'ovvio (se non ci sguazzano del tutto); la grafica, pur discretamente realizzata e sostenuta da alcuni effetti niente male, si mantiene su buoni livelli; il sonoro (piuttosto limitato nella nostra preview version) si ferma pressappoco allo stretto indispensabile; infine, l'interfaccia non è delle più immediate. Oltre a una schermata con cui potrete attribuire a una montagna di comandi il relativo tasto, infatti, dovrete comunque trovarvi molto in prossimità di un oggetto per interagire con esso (lo stesso vale per i personaggi, che parleranno con voi solo se sarete estremamente vicini).
Insomma, c'è ben poco sotto al sole; nella versione definitiva (che tutti ci auguriamo essere ampiamente migliorata) le caratteristiche di rilievo potrebbero nascere da una migliore giocabilità e soprattutto da una buona profondità; quello che è da evitare, infatti, è soprattutto che il gioco diventi troppo ripetitivo, nient'altro che un continuo mira-spara-schiva e così via. Se invece verrà rimaneggiata la trama, inserendo qualche elemento originale che contribuisca a aumentare la longevità, e se verrà migliorato il sistema di controllo e interazione con l'ambiente, questo titoletto potrebbe rivelarsi all'altezza dei suoi concorrenti.
In tal caso tanto il gioco quanto l'ambiente che sfrutta giustificheranno l'interesse del mercato; ma per il momento, in mancanza del primo termine, neppure la meravigliosa atmosfera di Blade Runner può bastare da sola a giustificarne l'acquisto. Sperate, dunque.

Nicola "Voyager" Tateo

Decisamente stanco di immagini identiche di strade uguali, ecco l'unica diversa possibile: questa è la saletta in cui un teletrasporto provvederà a materializzare i due personaggi fra cui scegliere.

ZZZZAAAAAAAAMMMMMM!!!!! Una bella fiammata in faccia e l'ambiente subito si accende. Come al solito, c'è chi fugge, c'è chi brucia e chi invece resta accecato da quegli enormi lens flare.

END

CRESCONO LE TUE EMOZIONI!

AGGRESSOR

Un prodotto sensazionale per la sua fantastica maneggevolezza e semplicità d'utilizzo. Grazie alla sua completa programmabilità, utilizzando il Programmator della FANATEC anche in modalità multigiocatore, il suo utilizzo diventerà sempre personalizzato dalle tue diverse esigenze.
Grazie a tutto questo AGGRESSOR diventerà un'alternativa solida e stabile al Gamepad e accrescerà sempre più le tue emozioni.

È un prodotto:

FANATEC

S.S. [illegible] & [illegible] s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - V. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86 66 11 - Telefax (051) 86 66 86

TITOLO: *ROLLCAGE*
SVILUPPATORE: *ATD x PSYGNOSIS*
USCITA: *MARZO '99*

CORSE A TESTA IN GIÙ

Cosa fa Polifemo quando non sa qualcosa? Butta "un occhio" sulla en-ciclope-dia!

Se qualcuno di voi mi chiedesse tosto se mi sento un po' brillo, credo che attualmente mi trincererei dietro allo stesso silenzio stampa che caratterizza le performance più che deludenti dell'Inter di queste settimane (oddio, non che mi dispiaccia, vista la mia fede rossonera). Reduce da una partita a calcio con gli amici, ho soffocato una pessima prestazione, degna del miglior Kluivert, dentro un paio di pinte di birra, che hanno sortito come risultato uno dei più stupidi cappelli introduttivi mai partoriti dalla panacea redazionale. Vengo al dunque, dicendovi che di questo Rollcage non ho visto nulla in movimento, ma il Silvestri nazionale (che invece ne ha avuto modo) giura e spergiura che ci stiamo trovando di fronte a qualcosa che, in fatto di velocità di gioco, non ha pari nel mondo videoludico. D'altronde, gli sviluppatori della ATD (Attention To Detail) hanno puntato tutto sul fattore "immediatezza", lasciando agli altri giochi il compito di districarsi con inutili fronzoli di settaggi complicati e modelli di guida di difficile interpretazione. La prima cosa che salta all'occhio, dando un'occhiata alle foto di queste pagine, è l'ottima implementazione grafica (nonostante il gioco sia ancora in sviluppo). Va da sé che, per muovere tutto questo ben di dio, i programmatori devono proprio averci messo l'anima nei loro algoritmi, se considerate che la versione multiplayer via split-screen gestisce fino a 4 giocatori in contemporanea! La cosa più bella di Rollcage, invero, sarà il fatto che le macchine saranno indistruttibili, mentre tutto quello che riguarda il tracciato (edifici, costruzioni, e via discorrendo) potrà essere massacrato come meglio ci pare. Questo aspetto darà al gioco un sapore Carmageddon-iano oltre che Wipeout-iano, mescolando sapientemente le due componenti base: velocità e sano istinto distruttivo. Come se ciò non bastasse, il modello fisico del gioco prevede che le vetture siano soggette alla forza di gravità verso "tutte" le superfici dello scenario: questo significa che, ad esempio, in un tunnel si potrà bellamente viaggiare a testa in giù, con le ruote incollate al soffitto, senza cadere sulla pista sottostante. Ganzo, vero?

MEZZANOTTE E DINTORNI

La vita è sogno, o i sogni aiutano a vivere meglio? Da buon emulo di Marzullo, vi propongo questa intervistina veloce veloce a Stuart Tiley, produttore interno e co-designer di Rollcage.

TGM: Molte persone hanno sentito nominare poche volte il nome ATD (Attention To Detail). Puoi darci qualche informazione in più sul team di sviluppo?
Stuart Tiley: È da circa una decina d'anni che siamo sulla scena. Abbiamo lavorato per una serie di software house, comprese la Lucasfilm (Night Shift, Indiana Jones), Atari (CyberMorph, BattleMorph, Blue Lightning), Activision (SuperSprint, Blast Chamber) e di recente per la Psygnosis stiamo sviluppando Rollcage.

TGM: Parlaci di questo Rollcage.
ST: È un gioco di corse senza regole. L'idea è quella di una gara a piena velocità dove le macchine sono completamente indistruttibili. Se si va a sbattere ribaltandosi per aria, poco importa, perché le auto saranno

Chi indovina dove sta la strada e dove il soffitto, vince una cenetta intima a lume di candela col Gaburri! Per le prenotazioni, telefonare in redazione.

subito rimesse in pista pronte a essere lanciate con l'acceleratore a palla! Si potrà anche correre sui muri, sul soffitto dei tunnel e persino distruggere gli edifici.

TGM: Perché il nome Rollcage?
ST: Un rollcage non è altro che un paraurti che circonda il conducente del veicolo. Poiché le macchine saranno soggette, oltre che a forti accelerazioni, anche a impatti molto violenti, ecco che nasce l'esigenza di proteggere chi guida con questo tipo di protezione, che rolla insieme alla vettura, assorbendo lo shock dell'impatto.

TGM: Parlando dei personaggi, che ruolo avranno nel gioco?
ST: Ciascun pilota guida un'auto proveniente da diversi paesi. Ce ne sono 6 in tutto – Ria dall'Italia, Tony dall'Inghilterra, Lenny dagli USA, Jet e Tetsuo chiaramente dal Giappone (personaggi questi che guideranno la stessa auto), Leon dalla Francia e Lothar (Matthaus?, n.d.r.) dalla Germania. Ci sarà anche un personaggio segreto di nome Yuri, ma starà al giocatore scoprirne le caratteristiche. Ciascun pilota influenza il modo in cui le vetture si comporteranno in gara (quando sarà il computer a gestirne il controllo) e ogni veicolo avrà diversi parametri per caratterizzarne gli attributi quali accelerazione, velocità, tenuta e forza.

TGM: Quando avete iniziato a lavorare a Rollcage?
ST: Abbiamo iniziato con la versione per PlayStation nel febbraio dello scorso anno. L'inizio dei lavori della versione per PC risalgono invece a un annetto fa. Comunque troverete entrambe le versioni sugli scaffali nello stesso periodo.

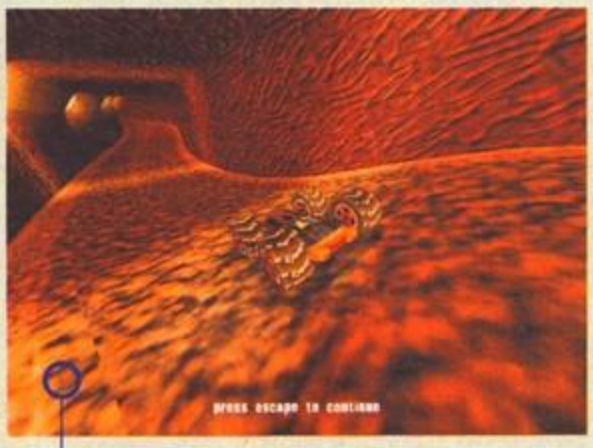
TGM: Quante sono le piste nel gioco?
ST: In totale saranno 20. Dieci per il gioco singolo, quattro per i Deathmatch, tre specifici per il gioco in multiplayer, due circuiti segreti e uno per la pratica.

TGM: Qual è stata la vostra fonte d'ispirazione per Rollcage?
ST: La colpa è stata tutta di Stephen Bennetts (co-designer e programmatore). Era nostra intenzione creare qualcosa che mantenesse il giocatore incollato al vivo dell'azione sin dai primi secondi di gioco, fino alla fine. Volevamo che la tensione e l'eccitazione provata in gara non terminasse una volta passata la bandiera a scacchi. Questo ci ha portato a optare per l'indistruttibilità delle macchine. Dopotutto, l'ultima cosa che vuole un giocatore che sta lottando per la vittoria, è che gli si distrugga la macchina a pochi metri dall'arrivo! Subito dopo si è accesa la lampadina sulle nostre teste... "Che accadrebbe se una tozza e indistruttibile macchina si andasse a schiantare in piena velocità contro il muro di una costruzione?"... il resto, come si dice, è storia.

TGM: A occhio Rollcage sembra avere molti punti in comune con Wipeout. Credi che il paragone sia calzante, oppure i due giochi sono molto diversi?
ST: Abbiamo un grandissimo rispetto per Wipeout, ma per tutta la durata dello sviluppo del progetto, abbiamo bandito questa parola dai nostri uffici. Sappiamo che chi si mette in testa di programmare un gioco di corse futuristiche avrà a che fare col paragone con Wipeout. Noi ce l'abbiamo messa tutta per creare qualcosa che avesse un feeling differente. Non appena il giocatore porrà mano al joystick, si renderà subito conto di trovarsi di fronte a qualcosa di unico nel suo genere. Le auto, ad esempio, potranno uscire dal tracciato e vagabondare per il paesaggio, oltre che mettersi sottosopra nei tunnel e proseguire come se niente fosse!

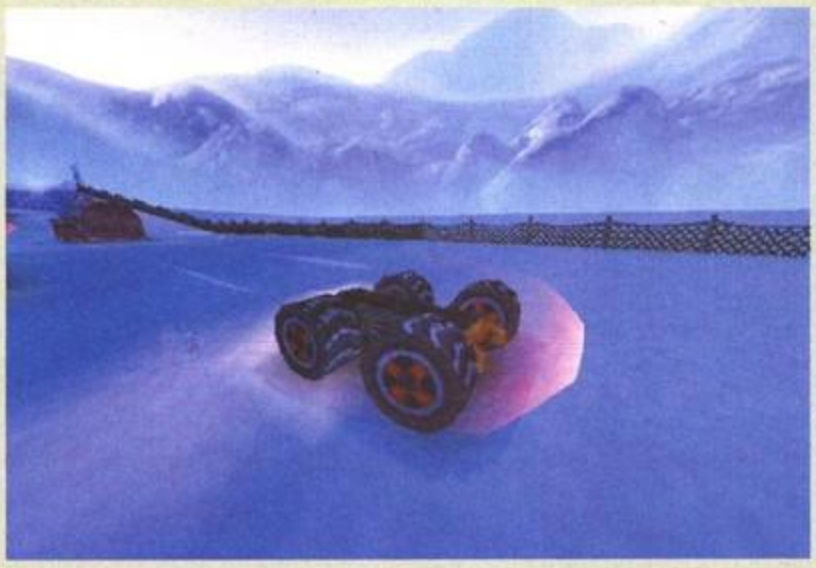
TGM: Parrebbe che Rollcage possa portare una ventata d'aria fresca nel genere inflazionato dei giochi di corsa arcade. Di quale aspetto del gioco vai

L'aspetto dei fondali è quanto di più pastellato mi sia mai capitato di vedere in un gioco di corse. Notate la bellezza del sole che tramonta dietro le nuvole.



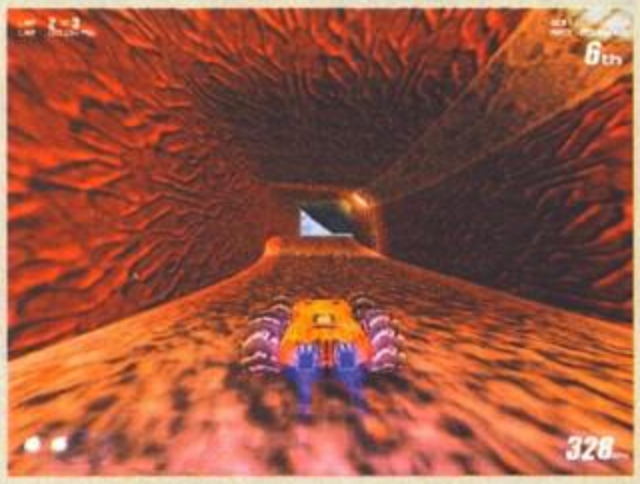
Auto marrone. Strada marrone. Tunnel marrone. Non si vede, ma anche la tuta del pilota e le sue mutande sono marroni (e niente battute di cattivo gusto, per favore!).

più fiero?
ST: Ci sono talmente tante prelibatezze in Rollcage che è arduo fare una scelta. Potrei citarti gli otto originalissimi power-up che abbiamo implementato, oppure il motore 3D, o ancora la distruzione degli edifici. Comunque, dovendone scegliere



solamente uno, direi la maneggevolezza delle auto. Il gioco ha il più accurato modello fisico mai creato per un gioco di corse arcade: prova a prendere in mano uno di questi bestioni a quattro ruote, e prova a lanciarlo a 500km/ora... poi sappimi dire.

TGM: Hai parlato di power-up. Puoi dirci qualcosa più in dettaglio?
ST: Come no! Lo Speed up altro non fa che aumentare la velocità dell'auto per un determinato periodo di tempo. Ottimo da usare poco prima di un salto. Lo Shield circonda la macchina e la protegge dalle collisioni con gli altri veicoli, i palazzi e gli elementi dello scenario. Il Wormhole si apre proprio di fronte alla vettura e si allunga lungo il tracciato alla ricerca della macchina immediatamente di fronte. Una volta raggiunta, la risucchia al suo interno e la spara proprio dietro di te. È un ottimo sistema per raggiungere la testa della gara quando ci si trova in seconda posizione. Il Timewarp rallenta tutte le auto sul tracciato, eccetto quella che lo ha attivato. Lo schermo cambia colore e crea un'atmosfera vagamente surreale, fintanto che ne dura l'effetto. Il Driller Missile spara tre missili in avanti con movimento a spirale, allo scopo di colpire le auto immediatamente di fronte, oppure per tirare giù gli edifici. Il LockOn Missile, invece, aggancia una parte dello scenario e la tira letteralmente giù al nostro passaggio, così da ostruire la pista alle macchine che giungeranno dopo di noi. Diversamente, il Leader Missile si occupa della vettura che si trova in prima posizione. Un bip sempre più frequente avvertirà il leader della corsa dell'imminente pericolo. Per ultimo, ti cito il IceSheet, che altro non è che uno spargi-ghiaccio lungo la pista, che farà scivolare le auto davanti a noi, facendo loro perdere il controllo. È uno spasso da usare nei tunnel!



TGM: Che tipo di problemi avete incontrato nella fase di sviluppo di Rollcage? È stato difficile implementare l'algoritmo che gestisce la guida a testa in giù?
ST: Come in tutti i giochi di corsa, la difficoltà maggiore l'abbiamo incontrata nello sviluppo del modello fisico che gestisce il comportamento delle vetture. È stato questo l'aspetto nel quale ci siamo concentrati fin da subito, studiando attentamente il comportamento delle macchine reali. Dopo di ciò, abbiamo dotato ciascuna vettura di sufficienti cavalli per farle tirare a 500km/ora...in questa fase il gioco era già divertente, nonostante ci fossero da sistemare ancora molte cose. Dopo aver perfezionato al massimo il modello fisico, c'è voluto poco per inserire gli algoritmi che gestiscono la guida rovesciata...ha funzionato subito senza creare nessun problema. Grossi problemi li abbiamo invece incontrati nella gestione della telecamera esterna. Durante una sessione di gioco, le situazioni alle quali si va incontro sono molteplici (escursioni fuori dal tracciato, rotazioni all'interno dei tunnel, salti improvvisi dovuti a esplosioni...). Dovevamo essere sicuri che il giocatore non fosse disorientato. Abbiamo impiegato quasi 12 mesi prima di raggiungere un risultato che ci soddisfasse appieno. Alla fine ci siamo concentrati sul livello di difficoltà. Pensiamo di aver trovato il giusto equilibrio per appagare il palato sia dei giocatori occasionali, sia di quelli patiti del genere. I videogiocatori poco avvezzi, potranno godere di una difficoltà crescente con l'andare delle ore di gioco, senza peraltro sconfinare nella frustrazione di non sapere come diavolo fare a superare quella dannata macchina che proprio non ne vuole sapere di lasciarci strada.

TGM: Che mi dici del gioco in multiplayer?
ST: È nostra opinione ritenere che il gioco in multiplayer assicura molta più longevità a un prodotto votato esclusivamente alla modalità singola. Per quanto una AI possa essere avanzata, è impareggiabile combattere testa a testa con un'altra persona seduta al nostro fianco. Ecco perché abbiamo studiato alcuni tracciati pensati esclusivamente per il gioco a due. Si potrà giocare sullo stesso computer attivando la modalità split-screen, sia verticalmente che orizzontalmente, non solo sui tracciati multiplayer, ma su tutti quelli presenti nel gioco. Il motore grafico permetterà di viaggiare sempre sopra i 30fps anche in multiplayer. Ci siamo molto concentrati su questo, perché un rallentamento della velocità di gioco avrebbe snaturato quello che Rollcage vuole essere...un gioco di pura velocità a 360 gradi! Oltretutto ci saranno 4 arene dedicate al Deathmatch. La versione per PC prevede fino a 4 giocatori via split-screen, fino a 6 in rete locale, e 2 via modem o internet.

TGM: Sembra vada di moda includere nei giochi di corse tracce audio ultra pompate di bassi e chitarre elettriche. Che mi dici della colonna sonora di Rollcage?
ST: I termini di licenza per quanto riguarda la musica non sono ancora stati definiti, pertanto non ti posso dire nulla al momento, se non che Rollcage avrà una sua "identità musicale" che lo renderà unico.

Bene, se tanto mi da tanto, mi puzza che questo Rollcage farà un gran bel botto quando uscirà sugli scaffali. Vista la data di uscita (si parla di febbraio-marzo), consiglio caldamente a chi non avesse ancora provveduto a upgradare il proprio sistema con una scheda accelerata, di sfruttare quanto giungerà nelle proprie tasche nel periodo natalizio. Potrebbe veramente valerne la pena. Detto questo, detto tutto.

Ivan "Kikko" Conte

F1 Racing SIMULATION

VIDEOGIOCO PER WINDOWS CD-ROM PC

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

RENAULT F1 CINQ FOIS CHAMPION DU MONDE 92 93 94 95 96

SPECIAL PRICE 49.900

"Sotto un cielo ipnotico, si stagliano le perfette riproduzioni delle piste ufficiali del campionato di F1..."

ZETA - dicembre 97

"Si esce dall'abitacolo virtuale della vettura di F1 con la netta sensazione di aver guidato veramente in un circuito del massimo campionato automobilistico."

Il Sole 24 ore - gennaio 98

© Ubi Soft - Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Distribuito da:

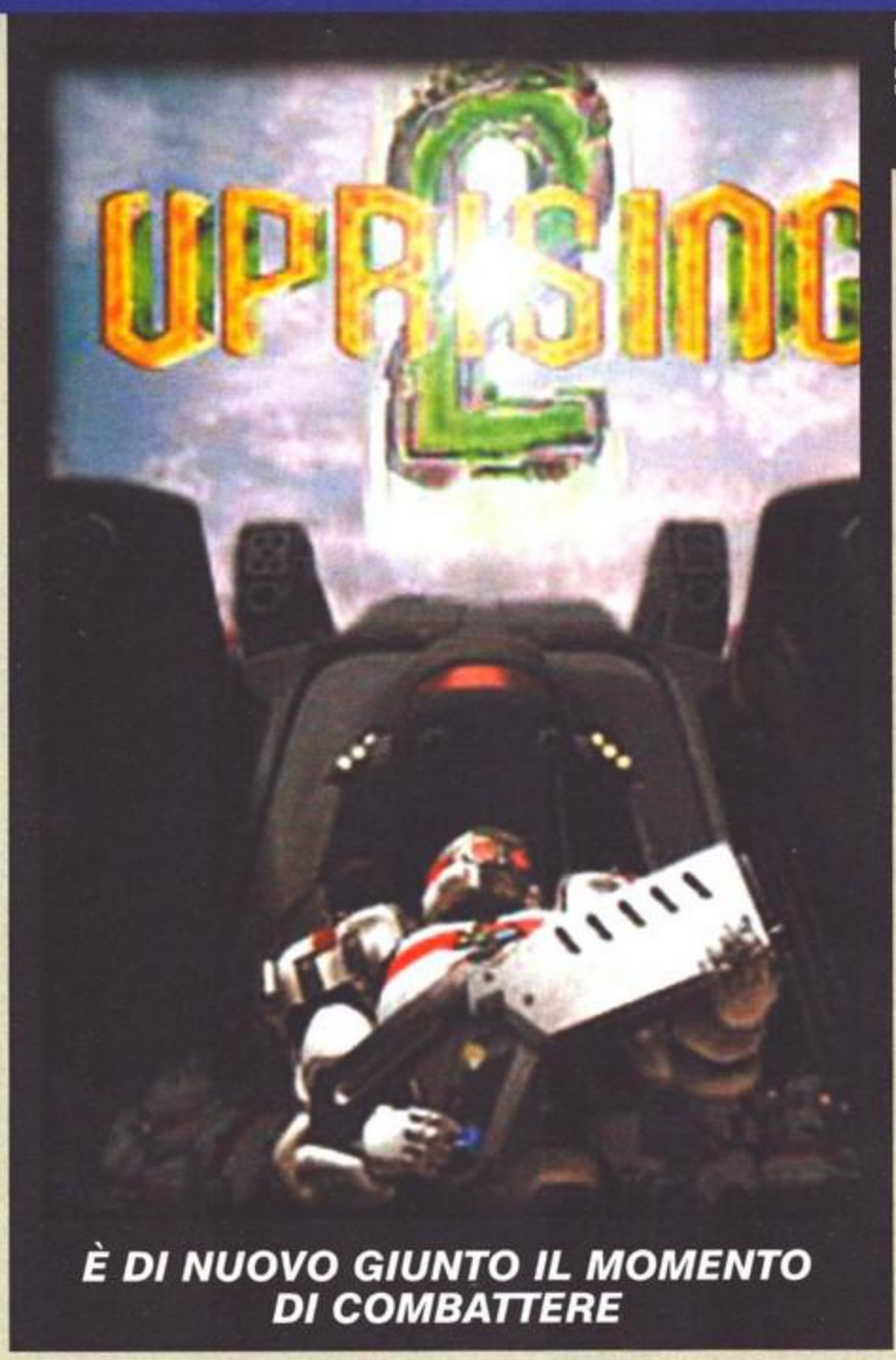
3D PLANET

Il massimo della COMPETIZIONE oggi ad un prezzo ancor più COMPETITIVO!

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft - Via Anfiteatro 5 - 20121 Milano - Tel. 02.86.14.84 - Fax 02.80.56.032 - email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

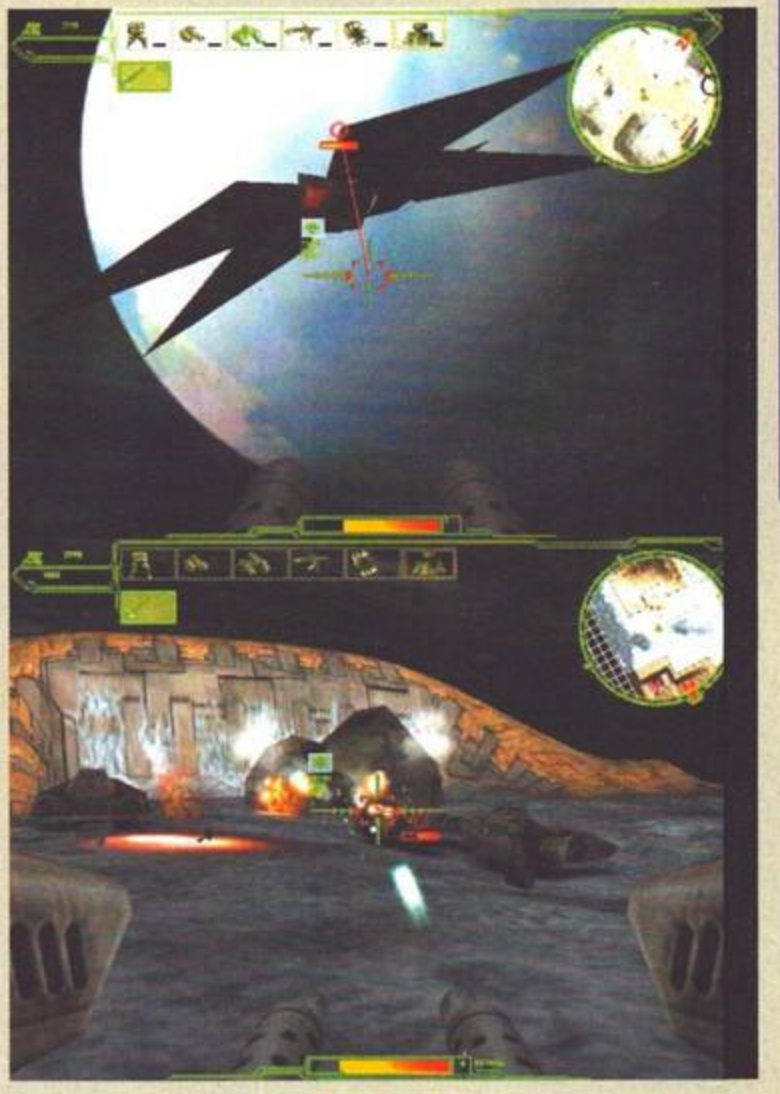
TITOLO: *UPRISING*
SVILUPPATORE: *CYCLONE STUDIOS x 3DO*
USCITA: *INIZIO '99*



È DI NUOVO GIUNTO IL MOMENTO DI COMBATTERE

UN NUOVO CICLONE SI STA PER ABBATTERE SUI NOSTRI PC

A cura di Claudio Todeschini



Poco più di un anno fa la Cyclone Studios stupì il mondo del videoludo con Uprising, un gioco che fondeva due generi che prima di allora parevano inconciliabili, ovvero quello degli sparatutto in soggettiva alla DooM e degli strategici in tempo reale alla Command&Conquer. È annunciata per il primo dicembre di quest'anno l'uscita dell'inevitabile seguito, intitolato Uprising 2: Lead and Destroy. La storia del primo titolo era ambientata in un futuro assai lontano da oggi, ai tempi delle colonizzazioni dello spazio. Per 1500 anni era infuriata nel sistema solare una sanguinosa guerra, combattuta tra l'Impero [non quello di Guerre Stellari, per carità] e la malvagia razza aliena dei Trichs, desiderosi solo di impossessarsi dei pianeti colonizzati dall'uomo. Alla fine del conflitto furono stabiliti dei confini che definirono lo Spazio Conosciuto, all'interno del quale gli alieni sembravano aver rinunciato per sempre a entrarvi. Ebbene, col passare dei secoli il ricordo della guerra svanì e del conflitto rimase solo il regime militare di Imperium, la poderosa macchina da guerra che aveva scacciato gli invasori spaziali. Iniziò allora un oscuro periodo per l'umanità, soggiogata dall'esercito e privata della libertà e della democrazia. Ma le cose erano destinate a cambiare: era il tempo della ribellione, del riscatto e della rivendicazione. Il vostro compito era proprio quello di guidare le truppe ribelli contro i soldati di Imperium, al fine di creare una Nuova Alleanza che restituisse ai popoli la meritata e tanto agognata libertà. La battaglia fu dura, ma si concluse con un successo e una nuova era sembrava destinata a sorgere per l'uomo: un'era di pace, finalmente. E con questo lieto fine si concludeva il primo Uprising. Ma il tempo è passato, e non solo dalle nostre parti. Anche nel mondo creato dai programmatori della Cyclone le cose non erano destinate a fermarsi lì. Durante gli anni successivi alla fine del conflitto la principale occupazione degli Alleati fu di cancellare ogni traccia di Imperium, inclusi i database che contenevano le cronache della guerra tra la razza umana e quella aliena. Quelle informazioni davano esaurienti spiegazioni circa la presenza di un regime dittatoriale nelle terre colonizzate dall'uomo: lo scopo primario dell'Impero era quello di tenere lontani i Trichs dai confini dello Spazio Conosciuto. Purtroppo non esisteva nessuno che potesse confermare la veridicità dei dati nei computer rinvenuti all'interno delle ormai abbandonate installazioni militari, data l'obsolescenza delle informazioni in essi contenuti, per cui non si diede loro un gran peso, archiviando frettolosamente la faccenda della razza aliena come una delle tante propagande di regime architettate ad arte per giustificarsi con chi rivendicava maggior libertà.

Ma ora che l'Impero era sconfitto e i confini aperti, per i Trichs non fu difficile entrare nel settore di Nova Brunei e invadere proprio quel pianeta. Paradossalmente i capi della Nuova Alleanza, appena ricevuta notizia dell'attacco alieno, si trovarono nell'imbarazzante necessità di reperire quelle stesse informazioni che si erano dati tanto la briga di far sparire, ora di vitale importanza per capire quali strategie fossero da seguire nella lotta al nuovo invasore. Per fortuna all'operazione di 'pulizia' sfuggì un vecchio residuato informatico abbandonato in una

..e i cattivi.

fatiscente installazione militare di Imperium, ai confini della galassia, sulla terza luna di AB-67, nella costellazione di Galapagos. Al suo interno, tra cluster danneggiati e file mancanti, furono comunque trovate le necessarie informazioni per affrontare a viso aperto il nemico. Indovinate a chi spetta il fausto compito?

Una foto dell'editor di missioni: in alto ci sono i mattoncini Lego con cui costruire il livello, a sinistra si vede il nostro lavoro in 3D e al centro la mappa.

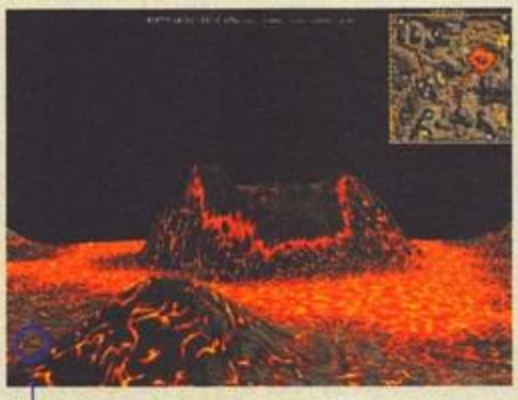
L'UNICO ALIENO BUONO È L'ALIENO MORTO

Una storia piuttosto intrigante, direi, che fa da cornice a un titolo che si preannuncia come uno dei più caldi della stagione. Ma che cosa è cambiato dal primo Uprising? Innanzitutto il nemico: non avrete più a che fare solo con i vostri simili, ma con tre distinte fazioni di avversari: in primis ci sono i Trichs, sorta di insetti lucertola dediti all'invasione e alla colonizzazione di sistemi solari diversi dal loro. Poi ci sono i Cormeraans, dei mentecatti convinti che Imperium fosse una gran cosa che si ostinano a combattere contro la Nuova Alleanza [cioè voi]. A chiudere il terzetto ci sono gli Androkulans, una razza aliena soggiogata dai Trichs, e che perciò come loro vi dà battaglia. Mentre nel primo titolo le possibilità di scelta erano maggiori, al punto che era persino possibile saltare delle intere missioni per finire la campagna più rapidamente, in Uprising 2 il gioco è maggiormente lineare e guidato dalla trama. Le campagne che condurrete contro l'invasore sono tre e hanno obiettivi semplici e definiti: 1) cacciare gli alieni dal vostro territorio, al di fuori dello Spazio Conosciuto, 2) eliminarli dalle zone circostanti le colonie di confine, in modo da tenerli veramente lontani e 3) spazzarli via dall'universo, riducendoli a semplici funzioni entropiche monotone decrescenti. All'interno di ogni campagna troverete una decina di missioni che vi condurranno al suo completamento; ognuna di queste ha un livello di difficoltà ben preciso; ci saranno ancora dei piccoli bivi, livelli non previsti che vi faranno scoprire particolari insoliti della trama e vi consentiranno di guadagnare armi segrete e altri bonus; se decidete di non giocare le campagne potete esercitarvi in qualsiasi missione vogliate e giocarla come partita isolata. Le altre novità? Vediamole insieme: il vostro Wraith, fedele tank del primo episodio, è rimasto sostanzialmente invariato nelle sue funzionalità di base, a parte l'ovvio restyling. Un bel po' di nuove armi potranno equipaggiarlo a dovere, tra cui l'Energy Disruptor, il Death Shroud e il Ballistic Missile Launcher. È stata migliorata la parte di preparazione delle missioni, in cui potrete decidere come investire le vostre risorse: armi e upgrade di vario genere per il Wraith, scorte di curativi da usare al momento opportuno, un miglior supporto extra [come bombardieri o fanteria] o una incrementata efficienza delle unità che potete comandare. E anche su questo fronte i programmatori si sono dati da fare: nuovi tank, leggeri e pesanti, delle sonde da ricognizione e altro ancora. Sostanziali miglioramenti sono stati apportati all'interfaccia di gioco e di controllo, ora più improntata alla funzionalità e alla semplicità, in modo da poter rendere ancora più frenetici i combattimenti e le battaglie; qualcuno ha detto che essa sarà più familiare a chi ha giocato a Quake che non ai fanatici di C&C.

GLIDE, SLI, D3D, TEXEL...MA CHE LINGUA PARLIAMO?

E veniamo alla parte più succosa della preview, quella che anche dagli shot di queste pagine non passa inosservata: la grafica. Se Uprising soffriva di una qual certa 'pixellizzazione', in un periodo in cui cominciavano a imporsi le schede acceleratrici come standard, il suo seguito pare avere le carte in regola per rimediare a questa lacuna. Il motore che muove ogni poligono del gioco è stato riscritto ex-novo e offre texture a 16 bit, luci dinamiche, effetti di fumo ed esplosioni di ogni genere, il tutto gestito dalle librerie grafiche Glide [quelle che pilotano i chip della 3Dfx, per intenderci]; non dovrebbe comunque mancare anche l'ausilio delle Direct3D anche se, come sempre più spesso avviene, esso verrà sviluppato in un secondo tempo, con i problemi che esso comporta [vedi Unreal per D3D]. I possessori di Voodoo2 saranno felici di sapere che verrà pienamente supportata la modalità SLI, che consente a due schede identiche montate in parallelo di

raggiungere la ragguardevole risoluzione di 1024x768 a un numero di frame al secondo che non dovrebbe scendere sotto i 50. La potenza del motore tridimensionale consentirà di avere missioni in diverse ore del giorno e con variabili condizioni meteorologiche come pioggia e neve, garantendo al contempo una discreta varietà delle ambientazioni. Particolarmente riuscita sembra essere la caratterizzazione grafica e il dettaglio di rappresentazione dei personaggi che, come dice John Eberhardt, permette di riconoscere chi è il



Non so bene dove ci troviamo o cosa dobbiamo fare, ma la foto è veramente suggestiva.

vostro bersaglio non solo perché il quadratino intorno a lui è rosso [anche se, nella frenesia della battaglia ci avvarremo solo di questo prezioso ausilio visivo]. È stato tra l'altro previsto un miglioramento nel supporto ai joystick force feedback e alle periferiche di 'realtà virtuale'. Le ultime due cose da dire, prima di rimandarvi all'intervista col già menzionato John, riguardano il multiplayer e l'editor di missioni. Quest'ultimo rappresenta una vera e propria novità per la Cyclone, che includerà nel suo gioco un programma facile e intuitivo per realizzare in casa le proprie missioni e battaglie da proporre agli amici e ai lettori di TGM, che potranno trovarli nell'angolo E-Mail del nostro prezioso Silver Disk [un po' di pubblicità non guasta mai]. Il gioco in rete migliora sensibilmente nel passaggio da Uprising 1 al 2: l'originale permetteva solo a 4 persone di sfidarsi tra di loro, mentre il seguito consente al doppio di essi di combattere e in tre modi differenti. Ci sarà quello classico [costruisci la base e gestisci le risorse], il deathmatch e il Racetrack, in cui ognuno all'interno dell'arena sarà armato fino ai denti [vedi intervista]. Ogni modalità potrà essere affrontata cooperativamente o da solo contro gli altri. Ah, sarà possibile incontrarsi, oltre che con i soliti mezzi, anche sui server mondiali di Heat.net e Mplayer. Dopo Battlezone della Activision e Urban Assault, e sempre in attesa di Golgotha, la stagione degli strategici in tempo reale più sparatutto si preannuncia caldissima. A una futura recensione il giudizio finale.

SENTIAMO COSA NE DICE LUI

Ed eccoci alla consueta intervista che non può mai mancare in una preview importante come quella di Uprising 2. Via e-mail abbiamo contattato John Eberhardt, produttore del gioco, che ha acconsentito a rispondere ad alcune nostre domande sul suo gioco di imminente uscita.

Claudio Todeschini: Uprising 2 sarà l'incredibile seguito di un gran gioco: ti va di raccontarci brevemente con cosa avremo a che fare?

John Eberhardt: Nel primo Uprising eravamo riusciti a sconfiggere l'Impero [Imperium] - altri umani - e avevamo preso il controllo dello Spazio Conosciuto. Le forze dell'Imperium sono rimaste in pace per molto tempo, al punto che la gente si dimenticò del perché si erano costituite, ovvero per tenere gli alieni al di fuori dello Spazio Conosciuto. Ora, non c'è più l'Imperium, e quindi non c'è più difesa...

CT: E...?

JE: E gli alieni sono tornati. Nel gioco sei tu contro l'orda di alieni, conosciuti come Kri'isarans, o "Trichs" [dal latino "Trichordata Sauriformis Sapiens"] [ovvio, direi. Ma come parla costui? NdCT. Tra l'altro vorrei far notare che Trichs, in inglese, si pronuncia come tricks, ovvero trucchetti subdoli]. In primo luogo dovrai cacciarli fuori dallo Spazio Conosciuto, quindi ingaggiare con loro una battaglia ai confini dello spazio e, per ultimo, spazzarli via per sempre.

CT: Come si inserisce la storia all'interno del gioco? E come si progredirà nella vicenda?

JE: La storia narrata e il suo svolgimento saranno molto più lineari che nel primo Uprising. Ci saranno tre campagne con oltre 28 missioni in totale, ognuna caratterizzata da un'intensità [intesa come difficoltà] e da una progressione narrativa crescente. Stiamo cercando di inserire, tra una missione e l'altra, delle sequenze animate realizzate con lo stesso motore del gioco, che dovrebbero aumentare la sensazione di trovarsi all'interno di una storia. È una grande epopea che racconta di difesa, esplorazione e conquista e che ci verrà svelata nel corso del gioco; credo che alla gente piacerà molto.

CT: Che cosa vi ha dato l'idea per Uprising 1 e 2?

JE: Per quanto riguarda U1, ti dirò che la nostra idea era quella di combinare i due giochi che più di tutti gli altri ci divertivamo a giocare: Comand&Conquer e Quake. Per noi si trattava del logico evolversi di due generi. Per quel che concerne U2, invece, il discorso nasce da tutte le cose che avremmo voluto mettere in U1 ma che abbiamo dovuto lasciar fuori per questioni di tempo: mi riferisco a nuove unità, grafica più vivace [in realtà lui ha detto crisper, che letteralmente significa 'più croccante']... il primo gioco era un 'esempio' di quello che potevamo fare: abbiamo voluto farlo bene, ed è nato Uprising 2.

CT: Quali giochi credi abbiano influenzato lo sviluppo di U1 e U2?

JE: La serie Virtual Vixen è stata la nostra maggiore fonte di ispirazione. O almeno è quanto emerge dalla nostra nota spese.

CT: Per i fan di Uprising, quali nuove feature, miglioramenti e aggiunte si potranno aspettare dal suo seguito?

JE: Un casino. Il gioco è molto più profondo e ricco, questa volta, con missioni pianificate e pensate molto meglio, uno stile grafico molto più curato e un supporto decisamente migliore per il multiplayer [8 giocatori]. La parte strategica del gioco è stata ampliata in modo da mettere il giocatore direttamente al comando delle unità che vuole e in numero arbitrario - non più limiti di due o tre squadre di fanteria alla volta. Egli può mantenere questo controllo diretto grazie ai punti di comando, che accumulerà nel corso della campagna. Più ne otterrà, maggiore sarà il potenziale distruttivo su cui poter contare. Inoltre ci saranno nuove unità [tank leggero, pesante, missili balistici solo per citarne alcune], nuove armi [inclusa una bomba nucleare tattica!] e tre tipi di nemici [un gruppo scissionista umano, una razza di alieni sottomessi e gli stessi Trichs]. Parlando di come sembrerà il gioco, non vorrei vantarmi troppo, ma abbiamo raddoppiato la potenza del nostro motore grafico, aggiornato il Wraith con un hovertank e - in generale - abbiamo fatto una bella opera di ripulitura e di raffinamento sul fronte grafico. In più, metteremo l'editor nella scatola del gioco!

CT: Quali sono le caratteristiche che ti esaltano maggiormente in Uprising 2?

JE: Il gameplay. Questa volta abbiamo coniugato delle ambientazioni a cinque stelle e una

I buoni...

tecnologia da cinque stelle. C'è una gran varietà di missioni, comprese quelle di ricognizione, del tipo "proteggi il convoglio", in cui devi distruggere un solo edificio e missioni in cui devi solo proteggere una singola cittadina dalla distruzione. Ti dirò di più: abbiamo speso dei mesi testando le missioni per essere sicuri che non fossero solo divertenti ma che avessero il giusto grado di difficoltà, in modo da trasmettere al giocatore sia l'effettiva sensazione di star progredendo nella campagna, sia di dover fare le cose richieste solo quando fosse stato pronto per farle. Per farla breve, "è il gioco a essere stupido" e ci siamo impegnati al massimo per perfezionarlo. Grafica. Il gioco è davvero impressionante! Spazzerà via ogni altro concorrente! Il terreno è ricco e dettagliato, le armi e il loro devastante risultato sono davvero forti e abbiamo creato nemici che vi faranno venire gli incubi. Il primo gioco era carino...questo è veramente figo!

CT: E chi [come me] non ha mai giocato un mix di azione e strategia in tempo reale? Cosa si deve aspettare? E perché mai dovrebbe provarlo?

JE: La parola chiave è divertimento. Questa è l'evoluzione degli strategici in tempo reale, li porta a un livello superiore: comando diretto di un mezzo e controllo delle unità che costruirete e schiererete. Non si tratta più di allineare giocattolini nella vasca da bagno - questa volta voi combattete al loro fianco! Ecco perché il gioco si chiama "Lead And Destroy" [Comanda e Distruggi, NdCT],perché è esattamente quello che vi troverete a fare: dare ordini alle truppe intorno a voi e insieme a loro distruggere tutti gli altri, non senza un certo qual gusto sadico. È un gioco d'azione con elementi strategici. Dovete costruire le vostre basi e pianificare l'uso delle risorse - ma se i vostri riflessi sono lenti, morirete in pochi istanti.

CT: Nella parte di azione del gioco quali unità potremo controllare? Quanto in profondità potremo entrare nell'azione?

JE: Le unità base del giocatore sono la fanteria, i tank leggeri e pesanti, gli AAV [jet da combattimento], i bombardieri e un gran numero di torrette e rampe lanciamissili. E inoltre, una volta entrati in possesso della tecnologia del nemico, potrete modificare il sistema di controllo delle loro armi in modo che puntino contro le loro stesse truppe e aggiungere altri alieni morti al vostro pallottoliere...

CT: Dal punto di vista del RTS [Real Time Strategy], quanto sarà coinvolto il giocatore?

JE: Pianificare l'uso delle risorse, sapere sempre quanta potenza e quanta energia avete e costruire quei maledetti perimetri difensivi! Altrimenti in meno di un attimo ci troveremo tutti quanti a parlare dialetto Kri'isaran. In Uprising 2 i cantieri saranno separati dalle torri della Cittadella. Il numero di palazzi e il luogo in cui costruirli saranno ancora collegati alla Cittadella, ma non potranno più essere messi accanto alla torre.

CT: Come avete fatto a ottenere un ottimo mix tra i due generi [azione e strategia] nel gioco?

JE: Per esempio, pensare alla scelta delle costruzioni adeguate alle unità che ti serviranno e alla potenza necessaria per schierarle, esattamente come si pianifica il tipo di armi da usare. Dovrai decidere, nel bel mezzo di una battaglia, quante unità di tank leggeri vorrai costruire e schierare. E dal punto di vista delle tattiche di difesa, non c'è nessuno sparatutto in soggettiva che possa competere a livello di gameplay con U2: vuoi mettere che bello dover mantenere il comando di una collina dopo averla conquistata pena la perdita della missione? Sarà una nuova esperienza per la maggior parte dei giocatori e una profonda e immersiva per coloro che già avevano combattuto in Uprising 1.

CT: Puoi dirci qualcosa riguardo l'editor di missioni/livelli che sarà sviluppato per Uprising 2? Quanto controllo avremo nel creare un livello?

JE: Sarete in grado di modificare tutti gli scenari inseriti nel gioco, compresi gli script degli eventi, la dislocazione degli oggetti e la generazione stessa del terreno di gioco. Potrete anche creare nuovi livelli, come è ovvio; l'unica cosa che non vi sarà data di fare è la creazione di campagne [ehi, d'altronde dovremo pur tenerci qualcosa per i data disk, no?]

CT: Quali opzioni multiplayer ci saranno?

JE: Otto giocatori in tutte le opzioni possibili [TCP/IP, IPX, cavo seriale, LAN, ecc.]. Il multiplayer sarà qualcosa che non avete mai giocato, essendo il primo motore 3D reale in spazi aperti. Questo migliora di molto quell'evento sportivo che prende il nome di deathmatch. Settate il numero di kill [e non dico dieci o venti, dico MIGLIAIA!], il tempo di gioco; se invece avete voglia di provare qualcosa di veramente diverso, provate la modalità 'Racetrack' in cui la folla spara ai guidatori lungo la pista. È un vero massacro!

CT: Ci sarà un demo giocabile prima dell'uscita del gioco?

JE: Sì, dovrebbe essere disponibile nello stesso periodo in cui la scatola di Uprising 2 comparirà sugli scaffali dei negozi. Nota che il demo non sarà grande come quello di Uprising 1. Abbiamo regalato troppo del gioco allora, il demo era troppo vasto e abbiamo sentito la mancanza di quelli che non hanno comprato il gioco completo, maledizione!

CT: Quali caratteristiche di U2 pensi che allargheranno i confini del genere azione/RTS?

JE: La grafica, la giocabilità coinvolgente e il sonoro allucinante. Abbiamo il Dolby, questa volta, e potrete letteralmente "sentire" quello che succede intorno a voi.

CT: In tre parole, per concludere, perché Uprising 2 starà un gradino sopra gli altri giochi?

JE: [Parafrasando Cartman], — LI FACCIAMO NERI.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI. PREZZI AL PUBBLICO CONSIGLIATI IVA COMPRESA

MEGAMEDIA corporation

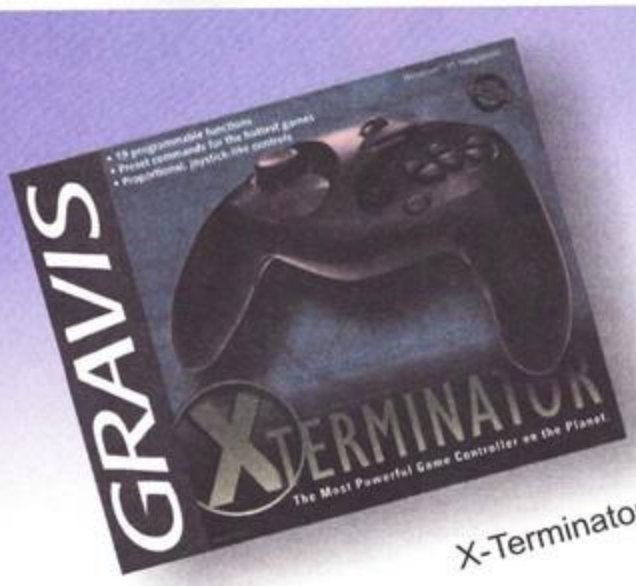
Caesar 2
Screamer 2
Admiral Sea Battles
3D Ultra Pinball - Creep Night
Missionforce - Cyberstorm

L.59.900
IVA COMPRESA

Game Rage 1

Civilization 2
Propinball - timeshock !
Interstate '76
Discworld 2
Destruction Derby 2
IF-22
Jack Nicklaus 5
Admiral Sea Battles

Megapak 9

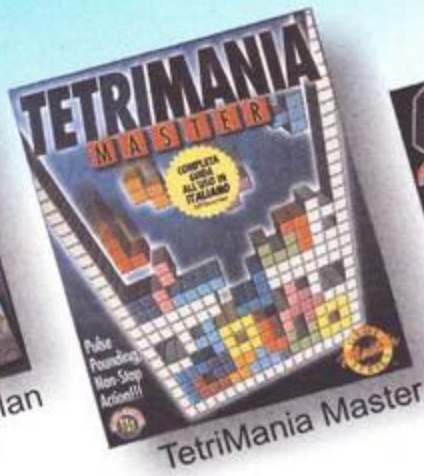


X-Terminator

GamePad Pro

3D Frog Man

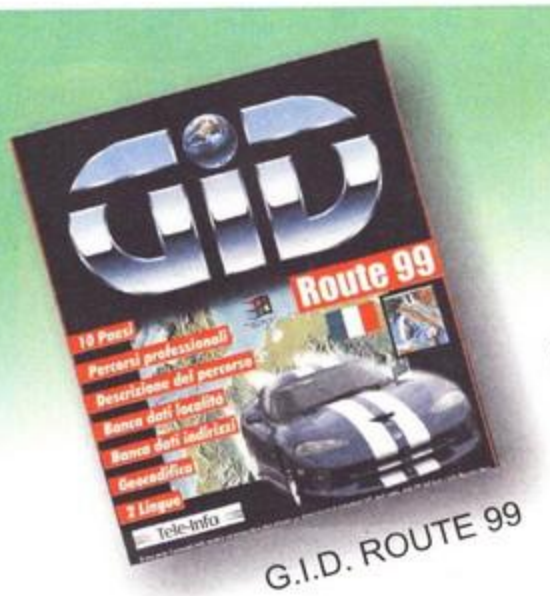
3D Maze Man



TetriMania Master

Galactic Patrol

TUTTI A
L.49.900
IVA COMPRESA



G.I.D. ROUTE 99

L.79.900
IVA COMPRESA

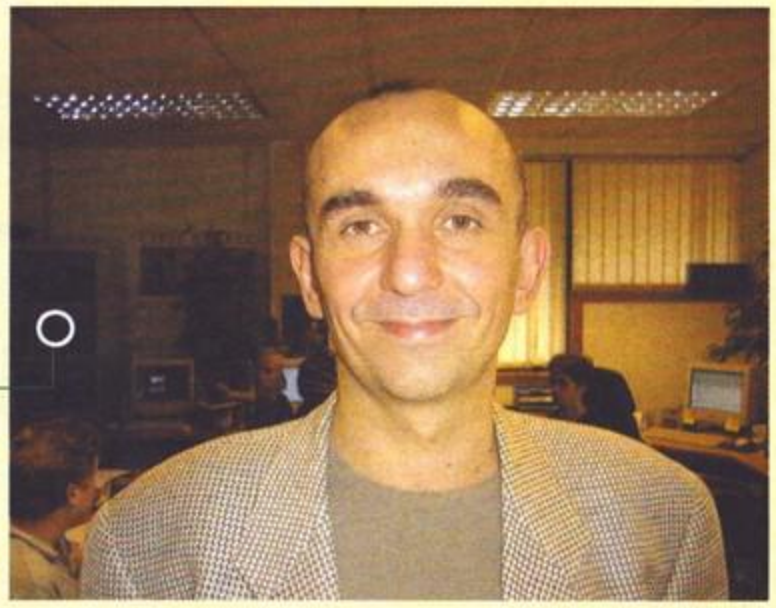
Tele-Info

your official distributor

NEW MEDIA

New Media Srl - Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì - Tel 0543/720350 Fax 0543/720367 - newmedia@mbox.queen.it

Questa volta ci vengono svelati i dettagli tecnici del meraviglioso engine che muove Black & White: tenetevi forte...



Molineux è sempre più imbellito - a giudicare dagli sviluppi del gioco, ne ha tutte le ragioni.

La creazione di quel mostro incredibilmente complesso che è Black & White è nelle mani di tre squadre di programmatori. La prima si occupa delle routine di intelligenza artificiale e dei database statistici che determinano il comportamento del gioco e i vari equilibri in campo. I grafici sono responsabili dell'aspetto estetico mediante la creazione delle migliaia delle unità che formeranno il paesaggio, le creature e le animazioni. Infine, i programmatori del motore 3D hanno il poco invidiabile compito di far interagire il lavoro delle due squadre precedenti.
Tecnicamente, la realizzazione dell'engine è la parte più complessa della nostra equazione. I nostri tre ingegneri programmatori, Jean-Claude Cottier, Scawen Roberts e Alex Evans sono trattati con grande rispetto da parte nostra, un misto di deferenza e di adorazione: loro sono gli scienziati che lavorano sodo, silenziosamente, per giorni interi, completamente immersi nel loro compito. Poi, ad un tratto, un giorno si siedono e VUALAT! Il gioco può fare qualcosa che prima gli era impossibile.
Di recente, Scawen ci ha mostrato una routine che aveva scritto, la quale non solo consentiva alla nostra versione "pre-alfa" di far muovere un leone in un mondo 3D, ma riusciva ad attrarre la sua attenzione in base a oggetti specifici. Finché la creatura non si dirigeva altrove, i suoi occhi rimanevano fissi sulla struttura verso la quale si stava dirigendo in precedenza – immaginate le urla di gioia e di sorpresa che provennero dalla folla che assisteva a quella meraviglia. A dire il vero, nessuno ha la minima idea di come i programmatori del motore riescano a ottenere ciò che fanno, men che meno il sottoscritto.
Durante l'estate assumemmo Alex Evans, un giovane brillante programmatore di codice demo al suo ultimo anno della Cambridge University. Prima di tornare all'università, Alex scrisse la sua "guida" allo sviluppo del motore di Black & White:
"Crea il motore più bello mai visto e concepito prima". Quella fu la massima che Peter rivelò a tre di noi non molto tempo addietro, nel suo caratteristico tono "casuale" della voce: "Mi fido ciecamente di voi tre: noi vogliamo 5.500 persone che siano in grado di animarsi in modo convincente, paesaggi fantastici e una creatura così umana e così unica che diventerà il migliore amico del giocatore."
"Realizzare il motore di B&W è stato sicuramente un compito terrificante. Prima del mio arrivo, Jean-Claude aveva già progettato un sistema per la realizzazione del paesaggio che si avvaleva di texture "blended", in modo da dare la sensazione di qualcosa di organico. Ogni casa in ciascun villaggio aveva il suo giardino esclusivo; man mano che le città progredivano, cominciavano ad apparire le strade. Col prosieguo della partita, il terreno cambiava forma e rifletteva lo stile di gioco: increspato e dissodato per i maghi del male o lussureggiante vegetazione per i buoni.
"Uno dei principali problemi con i paesaggi creati fino a ora riguarda il fatto che è possibile distinguere agevolmente che essi sono suddivisi in celle, su ciascuna delle quali sono applicate delle texture ripetitive. Jean-Claude ha trovato un metodo per generare una texture unica per ogni pollice quadro di terreno, consentendo di rappresentare tutti i tipi di paesaggio: dalle dune dell'Egitto alle colline dell'Irlanda, fino alle cime innevate delle Alpi. Tutto questo senza un solo spigolo a 90 gradi! Ma tutto ciò non era ancora sufficiente per JC: essendo un perfezionista, sviluppò un nuovo

In queste tre foto potete vedere, da sinistra a destra, il Duspis, il Silvestri e il Grande Bossetti.

"Sono talmente belle da non sembrare nemmeno texture." Didascalia sintetica ma efficace.

Le texture sono veramente ben fatte: decisamente i programmatori hanno svolto un buon lavoro.

Ecco il terzetto di valentissimi programmatori in una posa "plastica".

Questo è Alex, "Duracell" per gli amici.

modo per disegnare l'acqua avvalendosi dell'accelerazione 3D. Ciò significa splendidi laghi luccicanti e minuscoli pixel che sagomano alla perfezione la linea costiera.
"L'incredibile lavoro dedicato al paesaggio (nuvole in movimento che producevano ombre, rupi rocciose coperte da minuscoli ciottoli...) non era l'unico progetto dei Lionhead. Mentre JC si occupava del terreno, io lavorai su alcune strutture e qualcuna delle creature create dai grafici: mi gettai a capofitto nei meandri del 3D Studio (lo strumento di cui si servono i grafici per creare tutti gli artwork 3D del gioco) e impiegai dei giorni per venire a capo della quantità di valori e parametri che si annidavano all'interno del programma, in modo da produrre qualcosa di utilizzabile dall'engine del gioco.
"Un altro mio compito consisteva inoltre di creare delle ombre dolcemente sagomate ("come non sono mai state viste prima d'ora in un gioco!", aveva ordinato Peter). Esse dovevano muoversi dinamicamente sopra tutti gli oggetti che arricchivano la scena e, una volta raggiunto l'obiettivo, il realismo complessivo aumentò notevolmente come è possibile vedere dalle foto sparse qua attorno: la prima non ha alcuna illuminazione, la seconda solo effetti primitivi, mentre l'immagine finale vanta delle ombre dinamiche che si muovono in modo convincente sopra tutto quanto presente nella scena. Le luci sembrano dare maggiore veridicità alla presenza delle persone e delle strutture. E il tutto non può che migliorare!
"Scawen, il terzo membro della sezione-engine (pensate che si è unito a noi di recente, mentre in precedenza lavorava per una società di nome Black & White! Uno scherzo del destino?), si incaricò del mostruoso compito di creare... le creature, le loro animazioni e tutti i movimenti degli esseri di minori dimensioni. Attualmente, tutti i giochi hanno al massimo un paio di creature animate, mentre Scawen è riuscito a progettare un sistema scheletrico che può essere applicato a qualsiasi cosa in movimento; ciò significa che ogni personaggio presente nel gioco, dal più piccolo coniglio a un leone troneggiante, ha in pratica un elevato numero di ossa che vengono animate e mosse mediante un misto di lavoro grafico e di calcoli generati dall'IA.
"Una pelle texturizzata viene applicata allo scheletro in movimento, ottenendo il risultato finale: una creatura che riesce a spostarsi in qualsiasi modo possibile immaginabile. Il sistema di Scawen è unico per il fatto che esso si adatta automaticamente a ogni creatura, ogni paesaggio e ogni legge fisica, per cui chiunque o qualunque cosa può percorrere una collina o zoppicare se è ferito, oppure piegarsi in due se è uno del male. Vi sono alcune fotografie in queste pagine che mostrano differenti leoni, tutti creati e animati automaticamente mediante tale sistema. Il primo è grasso, il secondo è uno del male e l'ultimo è un gigante. Ciascuno di essi ha un suo modo caratteristico di muoversi e, alla fine, coloro che giocano in rete potranno scontrarsi fra di loro con la loro creatura esclusiva."
"Lavorare all'engine è stato un divertimento per tutti noi (almeno fino a ora). Molto di quanto stavamo facendo era qualcosa di assolutamente innovativo e ogni nuovo passo verso la meta era fonte di grande eccitazione; siamo inoltre riusciti a organizzare il lavoro in modo che non dovevamo procedere sempre in fila indiana, aspettandoci l'un l'altro. Tuttavia, non sempre i piani vengono rispettati, a prescindere dagli sforzi perché ciò non accada. Creature in esplosione, conigli da nove metri o teste avvolte da minacciosi artigli sono gli ospiti abituali nella nostra parte di ufficio. "Alex! Cos'hai fatto?", dirà Jean-Claude. "Niente! È stato Scawen!", sarà la risposta. "Non so nulla di una mucca con una testa di sei centimetri e delle zampe di 12 metri! Maledetti i grafici!". Ecco dove si arriva sempre. Poveri, vecchi grafici, eh?"

RITRATTO DI ALEX EVANS

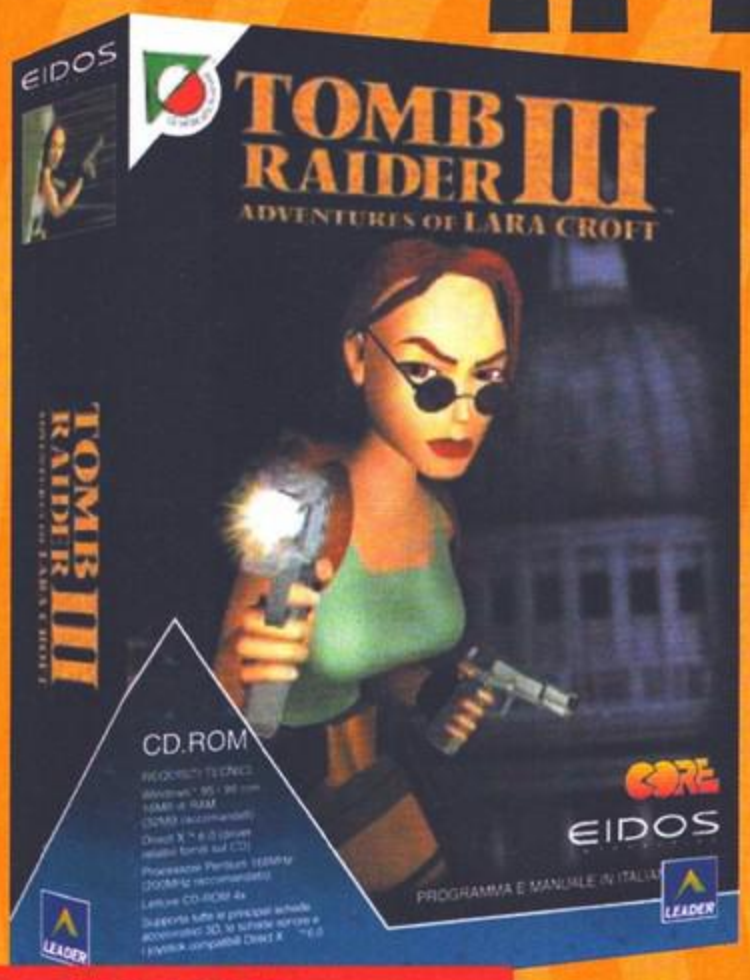
Alex Evans è uno studente universitario di 20 anni all'ultimo anno della Cambridge University. Egli conobbe Peter Molyneux molti anni fa, quando arrivò alla Bullfrog per un lavoro di prova [in Inghilterra, è da secoli che le scuole consentono ai loro studenti di fare pratica in aziende durante il periodo scolastico... Forse fra trenta o quarant'anni ci arriveremo pienamente anche noi. NdMB]; scrive musica, suona il violoncello e ha diversi pseudonimi. I suoi capelli rossi gli sono valsi il soprannome di "Duracell" fra gli amici, ma "Statix" è il nome con cui è riconosciuto come uno dei più valenti programmatori nella scena dei demo. I demo, per chi non lo sapesse [e per chi non avesse mai avuto l'Amiga... NdMB], sono brevi creazioni audio visive finalizzate a mettere in mostra numerose tecniche di programmazione stipate nella minore quantità di memoria possibile. Ad Alex occorsero tre giorni per scrivere un demo con cui partecipò a una competizione finlandese, vincendo il primo premio.
Un tale di nome Hornet affermò di Alex: "È una sorta di vagabondo della scena, assiste gruppi come Psychic Link, Acme e Pulse, ma non disdegna di agire da solo. Secondo la mia opinione, Alex è uno dei pochi a poter essere considerato un vero artista."

The .LHX Files © 1998 Steve Jackson

END

Entra nel futuro

Il meglio dei giochi al



lire 99.000 iva inclusa

TOMB RAIDER III
EIDOS

Torna l'eroina virtuale più famosa del mondo. Dall'India al Polo Sud, una fantastica avventura in compagnia di Lara Croft.

lire 59.000 iva inclusa

MIG - 29
NOVALOGIC

Il nuovo ed entusiasmante simulatore del più famoso jet da combattimento.

lire 59.000 iva inclusa

F - 16
NOVALOGIC

Il nuovo simulatore del più potente e veloce aereo da combattimento.

MILANO
Piazza Duomo - Via Berchet, 2
Tel. 02806271

BOLOGNA
Strada Maggiore, 25
Tel. 051235603

MONDADORI INFORMATICA

MULTICENTER

www.mondadori.com/negozi

LE CROCIATE

Un gioco d'avventura alla ricerca delle sacre Reliquie

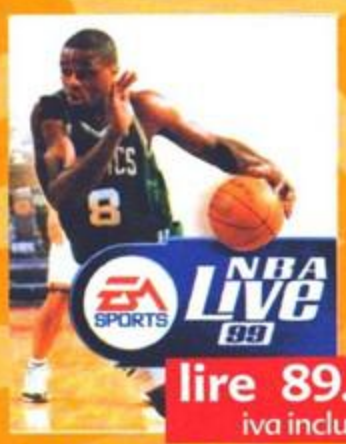
MONDADORI NEW MEDIA

Segui le orme del cavaliere Arthaud, supera le prove, risolvi gli enigmi. Solo così potrai diventare un grande e valoroso cavaliere.

- *3 Cd-Rom Windows e Macintosh*
- *30 ore di gioco*
- *500 animazioni con effetti speciali*
- *26 enigmi interattivi*
- *grafica 3D realistica e spettacolare*
- *ambientazioni medioevali fedelmente ricostruite.*

3 Cd - Rom + libro
lire 89.000 iva inclusa

miglior prezzo



lire 89.000
iva inclusa

NBA LIVE 99

ELECTRONIC ARTS

Gioca con i grandi campioni del più famoso campionato di basket del mondo.

lire 99.000
iva inclusa

ENCARTA 99 COMPATTA

MICROSOFT

L'enciclopedia multimediale più diffusa al mondo, nella versione ideale per una consultazione rapida e immediata.

MONDADORI INFORMATICA

MONDADORI INFORMATICA CENTER

PROSSIMA APERTURA
COMO

ANCONA
Via Palestro 1/a
Tel 0712072628 - Fax 0712077813

BARI
Piazza Umberto I, 48
Tel 0805282392 - Fax 0805720413

BRESCIA
Via Spalto S. Marco, 1D
Tel 0303771671 - Fax 0303771695

MILANO
C.so di P.ta Vittoria, 51
Tel 0255192210 - Fax 025510362

PADOVA
Via Scrovegni, 16/A
Tel 049659490 - Fax 049664735

PALERMO
Via Messina, 38 (trav. Via Libertà)
Tel 0916110106 - Fax 0916110551

PALERMO
Via Principe di Belmonte, 92
Tel 091322451

PISA
Viale Gramsci, 21/23
Tel 05024747 - Fax 05024064

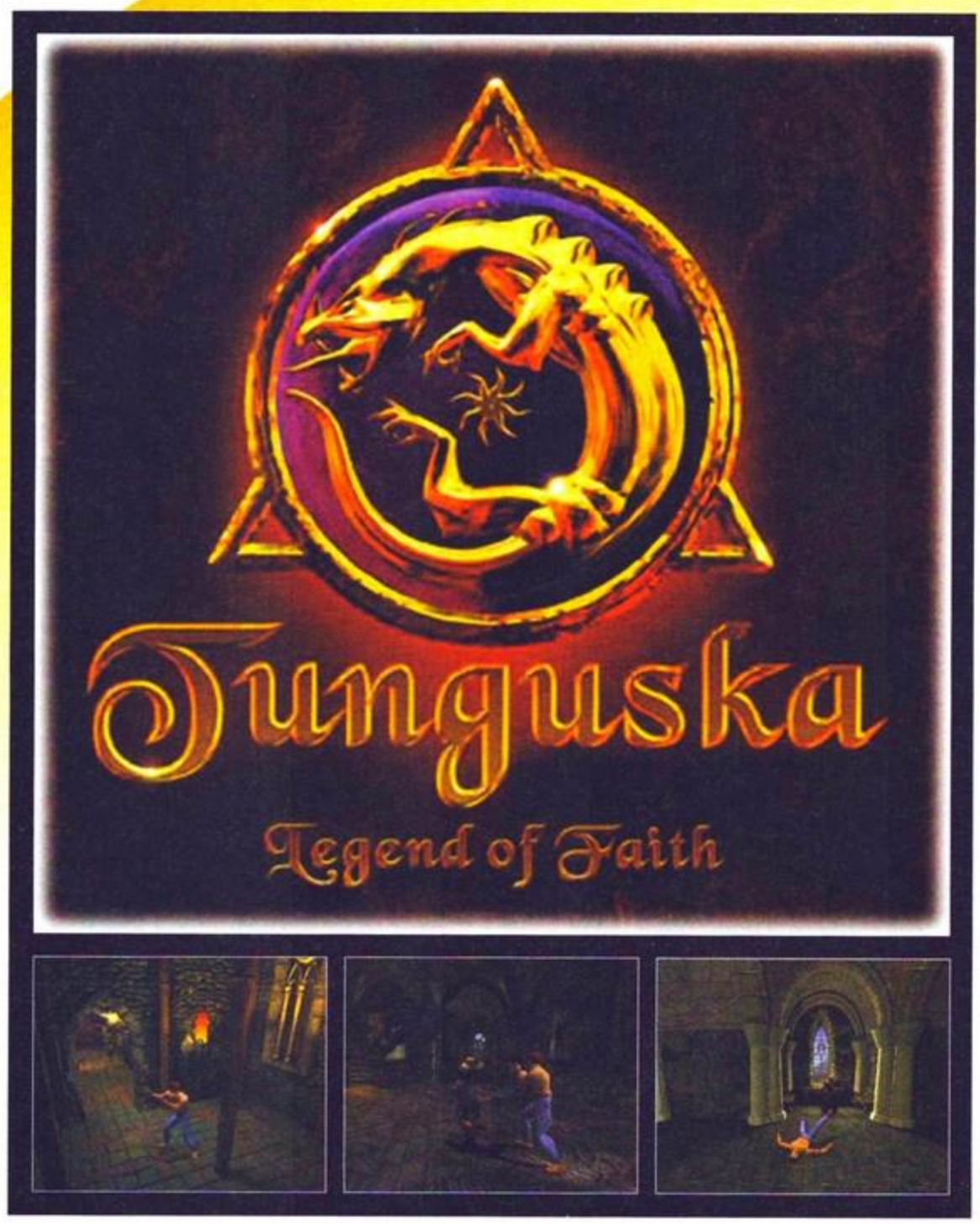
ROMA
Via Appia Nuova, 130
Tel 0670491871 - Fax 0670492556

ROMA
Piazza Cola di Rienzo, 116/118
Tel 0632650600
Fax 0632650604

TORINO
C.so Duca degli Abruzzi, 106
Tel 0115808197
Fax 011500455

Il Nemico Supremo E' il Diavolo.

Tu Sarai la sua Croce



Requisiti minimi:
IBM o compatibile, Pentium 133 Mhz (166 consigliati), 16 MB RAM Scheda video SVGA, 2 MB RAM di scheda video, 40 MB di spazio libero su Hard Disk, Driver Director X, Scheda audio Sound Blaster

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Sei morto ma hai ancora una possibilità: sconfiggere il demonio e risorgere!
Impossibile? Forse, ma non c'è tempo per tremare: raccogli la sfida
del nemico supremo e lanciati nell'avventura più terrificante mai inventata!
Tunguska è un'appassionante avventura e contemporaneamente un gioco di combattimento
dove dovrai abbattere sinistri alieni in 3D dotati di diabolica intelligenza artificiale.
I movimenti sono in tempo reale, i cambi di scena fulminei e spettacolari,
la grafica impressionante come un incubo, i "puzzles" da perderci la testa:
un godimento da sballo fino all'ultimo scontro con l'onnipotente maligno...
e solo allora vedremo se il nemico supremo è davvero imbattibile!

www.3dplanet.it

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

STAR PLAYER • GAMES machine • STAR PLAYER

E se Indiana Jones è l'archeologo col cappello, che dire di Lara Croft che se ne porta appresso sempre due... di marmo?

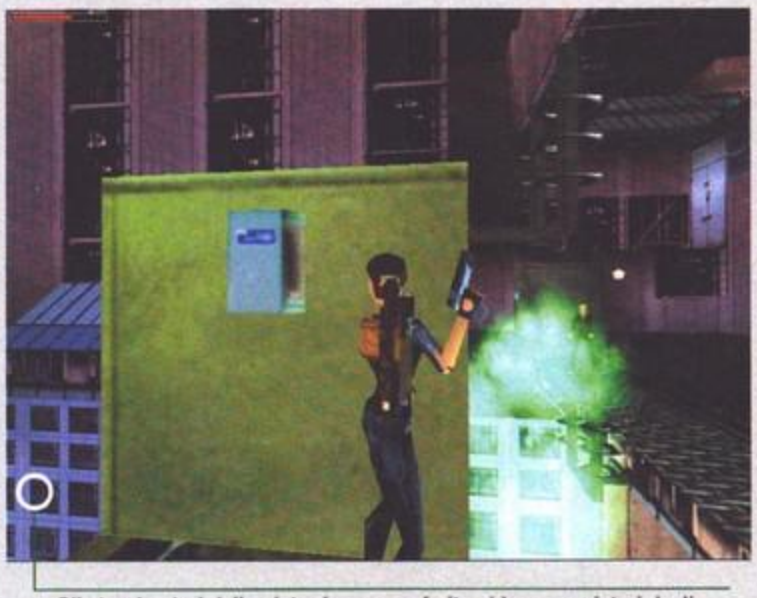
Ed ecco l'unica foto che ho voluto fare all'ultima sezione: l'Antartide! Le sorprese saranno troppe e sinceramente ve ne ho già rovinate parecchie finora! My Heart will go ooooon!

"Non c'è due senza il tre e il quarto vien da sé!" Così ero solito canticchiare alla mensa dell'asilo mentre, evitando il purea che i miei nemici giurati mi lanciavano, gettavo piselli a destra e a manca (i legumi, niente battute su protesi e simili!). Probabilmente da piccolo anche il presidente della Core ha avuto una vita avventurosa come la mia, e proprio a causa di processi mentali legati alla sua infanzia ha ora involontariamente deciso di produrre la terza avventura della ragazza poligonale più famosa del globo: Lara Croft. Ok, probabilmente il motivo non è proprio questo, ma non so a quanti possa interessare la mia vita e la vita del suddetto presidente alle scuole elementari. Ad ogni modo, Signore e Signori, siamo arrivati a quota 3 e, se la matematica non è un'opinione, 3 è il numero perfetto

Noooo, ancora Raptor! Anche sui rami degli alberi riescono ad arrivare! Se trovo Michael Crichton (autore del libro Jurassic Park ndFBS) per strada lo gonfio!

Pork! Quando hai bisogno di qualche biro e un paio di svegliette da regalare agli indigeni in TV non si trova una televendita che sia una!

Gli effetti di luce, le fiamme e il fumo sono notevolmente migliorati dall'ultima volta... meno male!



Gli strani poteri delle pietre hanno conferito ai loro proprietari degli strani poteri magici, questo ne è un esempio! Meno male che, con Lara riparata dietro al muretto, posso scattare le foto in tutta comodità!

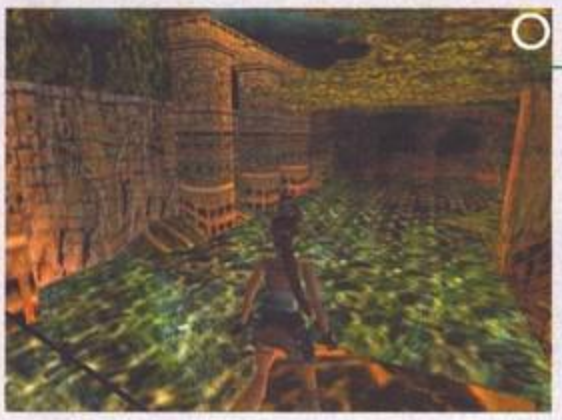
(nonché il mio quoziente intellettivo!)... Che lo sia anche il gioco in questione? Certo che no! E non fate finta di essere sorpresi che tanto so che avete già guardato il voto e, con tutta probabilità, anche letto il commento! A questo punto potrei anche fermarmi qua senza dire una parola di più su TR3, magari iniziando a raccontare della mia vita sessuale come fa qualcuno... Peccato solo che, non avendo una vita neanche lontanamente sessuale, trovandomi in 'sta situazione non possa che mentire spudoratamente, rischiando così di essere preso immantinente a lavorare per le collane Armony. Ok, vedrò di inventare qualcosa...

TANTO TEMPO FA, QUANDO LA TERRA ERA ANCORA GIOVANE...

Quest'anno è l'anno delle comete. Dopo quelle di Deep Impact e Armageddon, eccone una terza che, nel piccolo universo della nostra amata Lara Croft, sarebbe caduta in Antartide poco dopo l'apparizione dell'uomo sulla Terra. Niente sconvolgimenti tellurici o roba simile però, solo un cratere di qualche chilometro e delle strane radiazioni verdastre emanate dal cristallo del quale era fatta.

Qualche tempo dopo, nella prima metà del diciannovesimo secolo, una spedizione capeggiata da Charles Robert Darwin, noto biologo e naturalista che, nel 1859, scrisse "Origine della specie", incappò per puro caso in una strana isola circondata dai ghiacci. L'uomo, da buon scienziato qual era, non si volle lasciar sfuggire l'opportunità di mettere le mani su qualche nuova specie di creatura non ancora scoperta, perciò, seguendo nella neve delle strane orme solo lontanamente antropomorfe, trovò una enorme grotta nella quale erano misteriosamente poste delle statue di chiara origine polinesiana (avete presente l'isola di Pasqua, no? Il posto con le teste di cioccolato e tutto il resto?)... Ma che cosa c'entravano i polinesiani con l'Antartide, e come mai quegli strani manufatti di giada, ammesso che di giada si sia trattato, abbandonati sul terreno?

Dopo aver raccolto tutto ciò che non era incollato al pavimento, la coraggiosa spedizione stava per tornare alla nave quando, come in ogni film horror che si rispetti, balzò fuori una strana creatura che, causando la morte di uno dei quattro uomini, fece fuggire i restanti e collassare la caverna... La faccenda si sarebbe potuta



Tra gli alberi della foresta ecco un piccolo tempietto... poteva mancare? Da notare il bruttissimo effetto della pioggia nell'acqua... Non si vedono le texture quadrate, continuate così!

La casa di Lara è sempre più accogliente e meglio arredata. Come potete vedere a sinistra anche James il maggiordomo (vedi box relativo) è sempre più sfumato!

Ormai di statue animate ne è pieno il mondo, chi non se le aspettava è morto da un pezzo!

L'accampamento alla fine del primo livello, il posto dove Lara, per la prima volta, farà la conoscenza con le mistiche pietre del meteorite...

L'ASSASSINO È IL MAGGIORDOMO?

Su tutte le riviste del mondo sono apparse delle interviste più o meno reali su Lara Croft, domande sui suoi gusti musicali, sui vestiti, i programmi televisivi e altre baggianate fatte solo per accontentare i molteplici fans. Naturalmente, siccome io sono l'FBS e voi state sfogliando TGM, non potevate aspettarvi qualcosa di peggio, anzi! Ecco perciò una intervista a un personaggio davvero importante nella vita della bella archeologa, uno dei pochi uomini che, a distanza di anni, rappresenta ancora qualcosa nella sua vita: il suo vecchio maggiordomo che, per non esporre troppo, chiameremo J.I.M. (James il Maggiordomo).

FBS: Salve James, la prima domanda riguarda il servizio da lei prestato per la Croft, da quanti anni la conosce?

J.I.M.: Eh?

FBS: Ho chiesto "DA QUANTI ANNI CONOSCE LA SIG.NA LARA?"

J.I.M.: Hey, io non ho fatto nessuna gara! È la signorina che, da quando è nata, non riesce a stare ferma... Anche i suoi genitori lo dicevano, sa, io sono al loro servizio da ormai cinquant'anni.

FBS: Già i suoi parenti! Ne ha? Che fine hanno fatto i suoi genitori?

J.I.M.: Oh, sì, li innaffio sempre i fiori; anche il Sig. Croft me lo diceva sempre, "Vai James, innaffia i fiori!"

FBS: Ah, ehm, bene. Si sa che Lara ha ormai 31 anni, li ha compiuti il 14 Febbraio e mi dispiace molto non essere potuto venire alla sua festa... Quale è stato il regalo da lei più gradito?

J.I.M.: Come si permette! Io non ho niente all'udito, ci sento benissimo! E lo dimostra il fatto che al suo compleanno sia stato io a sentire arrivare il suo regalo: una Mercedes 12CV dei primi del secolo guidata da un paio di quei... come si chiamano... Ah ecco: California Dream Men!

FBS: Ah, quindi a Lara non è che non piacciono gli uomini! Sa, c'era quella storia sui suoi possibili gusti in fatto di... Su, ha capito! Si diceva che lei fosse...

J.I.M.: Rifatta? Ma no, che dice, ha sempre avuto i capelli castani, figuriamoci se perde tempo a tingerseli, e poi ai ragazzi che ha avuto sono sempre piaciute così le sue acconciature. Adesso che mi ci fa pensare però, prima non le aveva così gonfie, ora poi quando se le scioglie le arrivavano quasi fino alla vita... Eh sì, gli sono proprio cresciuti i capelli!

FBS: Però! Intanto che ci siamo mia sorella vorrebbe sapere quanto potrebbe costare farsi i capelli come i suoi, magari anche un po' meno appariscenti, più corti.

J.I.M.: Non è che ci faccio tanto caso a 'ste cose, ma da qualche tempo non trovo più l'Arca dell'Alleanza in cantina, forse l'ha venduta per estinguere il conto del parrucchiere...

FBS:...o del sarto, vista la quantità di stoffa che serve per confezionare i suoi completini... Ed ora l'ultima domanda, una richiesta fatta da tale Gian Umberto 1° di un certo ristorante - "Il Balubino", uscita Deboscé, Torino: qual è il piatto preferito da Lara?

J.I.M.: No, non beve aranciata amara, sui pasti preferisce del succo di melone (ehm... NdFBS) oppure latte di cocco (riehm... NdFBS), anche se qualche volta, per accompagnare il parachello, che è uno dei suoi piatti preferiti insieme al calzone con risvolto, non disdegna qualche sorso di Bonarda...

FBS: Non mi sembra il caso di essere così sboccato, comunque grazie mille per le informazioni. "VUOLE SALUTARE QUALCUNO PRIMA DI ANDARE?"

J.I.M.: Sì, un bacione a Susy Capezzolo; la vita comincia a ottant'anni!

Le piattaforme semi trasparenti si possono vedere solo quando i lanciafiamme sono attivati, il primo esempio dell'ingegno che i designer hanno messo nel gioco.

Di scene d'intermezzo ve ne saranno parecchie, in questo caso siamo quasi alla fine di Londra, dove un killer ha tentato di freddarci. Peccato che alla fine gliele abbiamo "suonate"!

concludere lì: una tomba in mezzo ai ghiacci targata 1834, tre uomini che non avrebbero più preso whisky con ghiaccio e una vicenda che non sarebbe mai venuta a galla. Cosa allora andò storto? Beh, è semplice: una seconda spedizione ai giorni nostri!
Sì, scavi geologici nella crosta ghiacciata che fecero saltare fuori le teste di pietra e, con esse, la gigantesca stanza che, gli esploratori polinesiani prima e quelli inglesi poi, visitarono anni addietro.
L'enorme meteorite era ancora lì, e con esso gran parte delle radiazioni nefaste...

INTANTO, IN UNO SPERDUTO ANGOLO DELL'INDIA...
Si sa, Lara non è capace di stare con le mani in mano, e con un maggiordomo come James, non farete certo fatica a capirne il motivo (vedi intervista nel box apposito), perciò ecco la nostra eroina in una delle più pericolose giungle della Terra alla ricerca, tanto per cambiare, di "Fortuna e gloria".
Tra tafani, cobra, piranha e ogni genere di schifezza insettoide dell'ultima generazione (zanzare che atterrano alla Malpensa, coleotteri con l'autoradio, ecc...), la nostra allampanata archeologa si imbatte in un gruppo di ricercatori accampati proprio fuori dalla giungla, anzi, un solo ricercatore, visto che, a detta dell'uomo, gli altri sono rimasti nel tempio della foresta per "studi". La compagnia era alla ricerca di uno strano oggetto fatto di cristallo e, ora che è stato ritrovato, non rimane che riportarlo a casa prima che lo faccia qualche alligatore... Fin qui il tutto si può definire abbastanza normale, peccato che questa sia solo la punta dell'iceberg: già, l'affare di cui parla l'uomo, infatti, altri non è che uno dei manufatti polinesiani dell'Antartide che, con le sue radiazioni, sta lentamente

Il sole che tramonta, il mare cristallino, le palme e i pesci. Ho sempre desiderato visitare un'isoletta del Pacifico, peccato che questa sia tutt'altro che pacifica!

Il livello della metropolitana è uno di quelli che ho preferito. Notate l'effetto luce frattaleggiante e la scia delle torce...

"Tintarella di luna, tintarella color latte, tutta notte sopra i tetti, sopra i tetti come i gatti..."

IL CIRCO DI LARA TOGNI

Continuano a chiederle nella sezione dei Tips e io, che poco prima del militare, ero solito sciropparmi le lettere dei lettori una per una, non ho potuto resistere: eccovi le mosse speciali di Lara, rimaste inalterate da ormai tre capitoli. Per i tips... Beh, per ora non vi dico nulla, li leggerete tra un mese nelle pagine apposite.
Tuffo in acqua: Shift + Alt + avanti, qualora non vi sia acqua sotto Lara farà una capriola... attenti all'osso del collo!
• Verticale in arrampicamento: Shift + Ctrl + avanti quando ci si arrampica su una piattaforma.
• Per spogliare la protagonista: Shift + Ctrl + Alt + giù dopo averle fatto bere una bottiglia di Cointreau.

TROVA LE DIFFERENZE

• Da Tomb Raider a Tomb Raider 2
Supporto per schede 3D
Correnti d'aria e sott'acqua
Effetti di luce migliorati
Fiamme delle armi da fuoco
Si possono usare veicoli
Lara ha la treccia, prima aveva la crocchia
Lara ha le tette rotonde, prima erano triangolari
La protagonista si cambia i vestiti, prima no
Della casa si può visitare anche il giardino, prima solo l'interno
In casa c'è il maggiordomo, prima no
• Da Tomb Raider 2 a Tomb Raider 3
Non linearità delle missioni
Fade tra le immagini di gioco
Effetti frattaleggianti (fumo, fiamme, ecc.)
Nebbia ed effetti atmosferici (pioggia e neve)
Cerchi e schizzi quando si nuota nell'acqua
Impronte nella neve e nel fango, sabbie mobili
Sangue se si viene feriti, sangue trasparente in acqua
Lara può morire per congelamento in acque fredde e può venire avvelenata
Nuovi movimenti per Lara (acquattarsi, scatto, ecc.)
Sul terreno vi saranno oggetti dell'inventario poligonali e non in bitmap

Finalmente i cerchi nell'acqua! Turok è comunque stato il primo, non ci sono cavoli, peccato che continuino a esserci le bolle rotonde... Volete capirlo che in realtà sono mezze sfere!

l'uomo che, per tutta risposta, gli fa crollare addosso un tempio ingaggiando una furiosa battaglia. Risultato: un biondino in meno sulla terra (stranamente somigliante al cantante dei Five)(eeeeeh NdFans dei Five) e un nuovo pezzo unico per il museo privato della nostra archeologa... credete che sia tutto? Ah, bravi, gli

Devo avere le tonsille infiammate... Qualcuno ha un bicchier d'acqua?

Altro effetto che sognavo da tempo: il sangue in trasparenza quando si viene feriti sott'acqua... Era ora che qualche programmatore si pungesse nella vasca e vedesse il risultato!

"cambiando" il ricercatore... Dopo aver ritrovato i corpi degli studiosi orribilmente sfigurati nel tempio (stavano studiando con qualche amica?), Lara ha in effetti la brillante idea di andare a ritrovare

iceberg sono molto più grandi di così infatti, chiedetelo a Di Caprio! Sulla strada del ritorno, come se la stesse seguendo, ecco spuntare

Te pareva, ci sono i Raptor e non volete che vi sia un T-Rex? In questa sezione i soldati vi aiuteranno sparando anch'essi contro il nemico, occhio a non colpirli però!

IO ARMO LARA CROFT!

Dai su, ormai mi conoscete: non riesco a resistere, ogni volta che recensisco un gioco 3D devo metterci il box delle armi! Sì, e anche questa volta non ho potuto esimermi dal farlo! Godetevi la ricca collezione della signorina Lara e sappiatemi dire...

PISTOLE D'ORDINANZA

Colpi infiniti, rapidità di sparo ma potenza equiparabile a quella di una cerbottana caricata a riso che, nonostante faccia buon sangue, non è che sia così letale. Spesso le riutilizzerete quando scarseggeranno le munizioni per le altre armi o quando il nemico, privo di armi da fuoco, sarà a distanza di sicurezza.

DESERT EAGLE

La mia pistola preferita. Praticamente è una semi automatica calibro 45 a canna coperta; è in dotazione all'esercito israeliano e, a quanto pare, anche la polizia militare del Nevada ne deve avere qualche esemplare. La sua potenza è devastante almeno quanto il suo rinculo, da usare quindi con prudenza... Ah, e non puntatevela addosso!

SHOTGUN

Cavolo, qui si che le cose si mettono male: 'sta arma c'è in tutti i giochi 3D e io ogni volta mi invento qualcosa di diverso, ora però non so più davvero cosa dire... Dai, sapete come funziona: mettete dentro il colpo, caricate con lo stantuffo e sparate; mettete dentro il colpo, caricate con lo stantuffo ecc. ecc. Ideale per la distanza ravvicinata, sconsigliato a lunga distanza.

UZI

In verità questi non sono Uzi, gli Uzi, note mitragliette 9mm, hanno il corpo ben più allungato che permette di tenerli a due mani. Questi assomigliano per lo più al modello Imi Defender o giù di lì: corpo tozzo e baricentro sul manico (anche se tenerlo con una sola mano è da pazzi!)... Ad ogni modo fanno lo stesso un sacco di male.

M16

Una versione un po' inusuale del famoso fucile mitragliatore americano. In questo caso gli è stato montato un poggiaspalla telescopico, un cannocchiale e, tanto per fare i tamarri, un bel silenziatore. Il suo rumore è uno dei più belli che abbia mai sentito per un'arma, ogni volta che si usa immaginatemi con le lacrime agli occhi. È più potente dell'Uzi (ma va?).

BAZOOKA

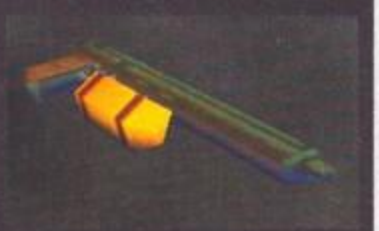
Si mette un piccolo razzo, si guarda nella diottra o, se si è più fortunati, nel cannocchiale, e, dopo essersi assicurati che dietro non ci sia nessuno (lo scarico dell'arma non è salutare!), basterà premere il grilletto per vedere una bella esplosione... Facile e letale!

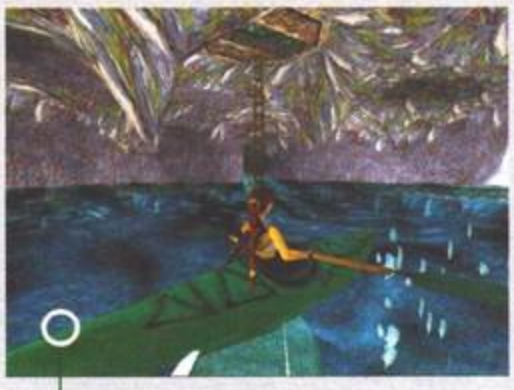
LANCIA GRANATE

Questa piccola pistola a tamburo è in grado di sparare candelotti di dinamite a una discreta distanza. Funziona col principio del Fucilastic ed è ottima per far fuori i nemici lenti o lontani. Continuo a preferire il Bazooka, anche se l'esplosione di un candelotto nell'acqua è davvero bella.

FUCILE SUBACQUEO

Non si userà molto nel gioco, anche perché il più delle volte, quando sarete in acqua, vi ritroverete a guidare dei mezzi che hanno già una fiocina montata sulla carlinga, quello che farete voi sarà metterci le munizioni... bella fregatura, eh?





La sezione in canoa è forse una delle più divertenti da provare... Ricordate solo di pagaiare spesso all'indietro (notate i pesci sotto alla barca)!

In qualche situazione bisognerà aguzzare l'ingegno e dare un'occhiata nello zaino... Quelle qui davanti sono sabbie mobili. Non che c'entri qualcosa, comunque.

dal nulla un dottore, tale Willoud che, senza nemmeno chiedersi: "Ma cosa ci fa 'sta gran gnoccolona nella giungla?", oppure "Che tipo di ape l'ha punta?", si fa avanti narrando alla nostra eroina la storia di Darwin, del cristallo e di altri 3 manufatti che mancano all'appello... come se uno non bastasse!
Il vecchio rivela così una nuova interessante sfaccettatura della vicenda: quando il già citato Darwin tornò a casa coi 4 reperti, un po' per scaramanzia, un po' per coprire la morte dell'amico, li vendette e ora finalmente si sa dove sono. Il primo è naturalmente in mano vostra, il secondo si trova nella collezione di una ricca biondona a Londra, il terzo su un aereo precipitato in un'isola a sud del Pacifico e il quarto nel Nevada, in un'installazione governativa. Di quale occuparsi per primo? Starà a voi scegliere, sì, perché questa volta, a differenza degli altri capitoli della serie, dopo i primi quattro livelli nella giungla indiana vi verrà dato modo di scegliere se andare a Londra, fare un viaggetto nel Pacifico, oppure in Nevada verso la fantomatica Area 51. La scelta non influirà sulla trama, ma potrete accedere all'ultima serie di quattro livelli, l'Antartide, solo quando avrete tutti e quattro i cristalli nello zaino.

LARA È DI NUOVO IN AZIONE

Anche se il gioco di per sé non è per nulla variato dalle ultime volte (l'azione sarà sempre ripresa alle spalle della nostra protagonista sfruttando il vecchio motore già visto in TR e TR2), qualche cambiamento c'è stato. Partendo da quelli puramente estetici, vedrete effetti "speciali" come fumo, fuoco e nebbia che, invece di essere mostrati con semplici bitmap come in precedenza, 'sta volta sfrutteranno tecniche frattali e trasparenze varie. L'acqua, nonostante abbia sempre le bruttissime texture trasparenti sulla superficie, produrrà, se disturbata, i tipici cerchietti e, semmai foste feriti in immersione, vedreste il vostro sangue fuoriuscire in trasparenza (siiiii!)...
Anche Lara avrà nuove mosse: si potrà abbassare procedendo acquattata, appendere alle sporgenze dei soffitti e, cosa molto utile, fare scatti degni di un centometrista qualora serva più velocità (solo per un tempo limitato, però). Questo si riassumerà essenzialmente in un solo concetto: nuovi enigmi e, quindi, in linea teorica, situazioni più varie! Proprio così: ai soliti "sposta il masso quadrato", ""trova la chiave/oggetto giusto", ecc... si sono affiancate delle idee utili a farvi respirare un po' tra lo spostamento di una cassa e l'altra o tra l'apertura di una porta e un'altra: sto parlando di fasi "arcade" che possono andare dall'uso di una postazione lanciarazzi per difendere un villaggio dai Raptor a un giretto in moto; dall'uso della pagaia a una intera sezione passata a entrare e uscire dall'acqua troppo fredda.
Non è che stia anticipando il commento, ma sembra proprio che l'errore commesso dalla Core per il secondo capitolo della serie sia stato in parte capito: basta texture e circostanze identiche per ognuno dei 17 livelli... ora i 20 schemi, avranno delle caratteristiche uniche, enigmi che daranno parecchio filo da torcere e, per spronarvi ad andare avanti, ciascun "mondo" avrà filmati d'intermezzo e piccole storie che, come in un mosaico, al termine della faccenda formeranno il disegno finale.
Badate bene però: se siete fanatici della Croft non fate il mio stesso errore: non state giocando a TR e TR2, dovrete riuscire a tener conto delle sue nuove abilità per non rimanere bloccati qua e là...
Almeno fino alla mia soluzione con tanto di mappe. Sapete, ormai ci ho preso gusto! Aloha e non mancate i vari box (soprattutto l'interessante intervista a James, il maggiordomo di Lara)!

Fabio "FBS" Simonetti

C'è un nuovo sceriffo in città! Evviva il Nevada! Evviva gli avvoltoi, ma soprattutto, evviva l'M16!

Usare le motorette da spiaggia per girare nel deserto è davvero troppo divertente, soprattutto quando bisogna fare dei salti come questo! Ah, un consiglio: se volete andare più veloce, premete insieme l'acceleratore e il tasto per lo scatto; quando lascerete quest'ultimo partirete a razzo!

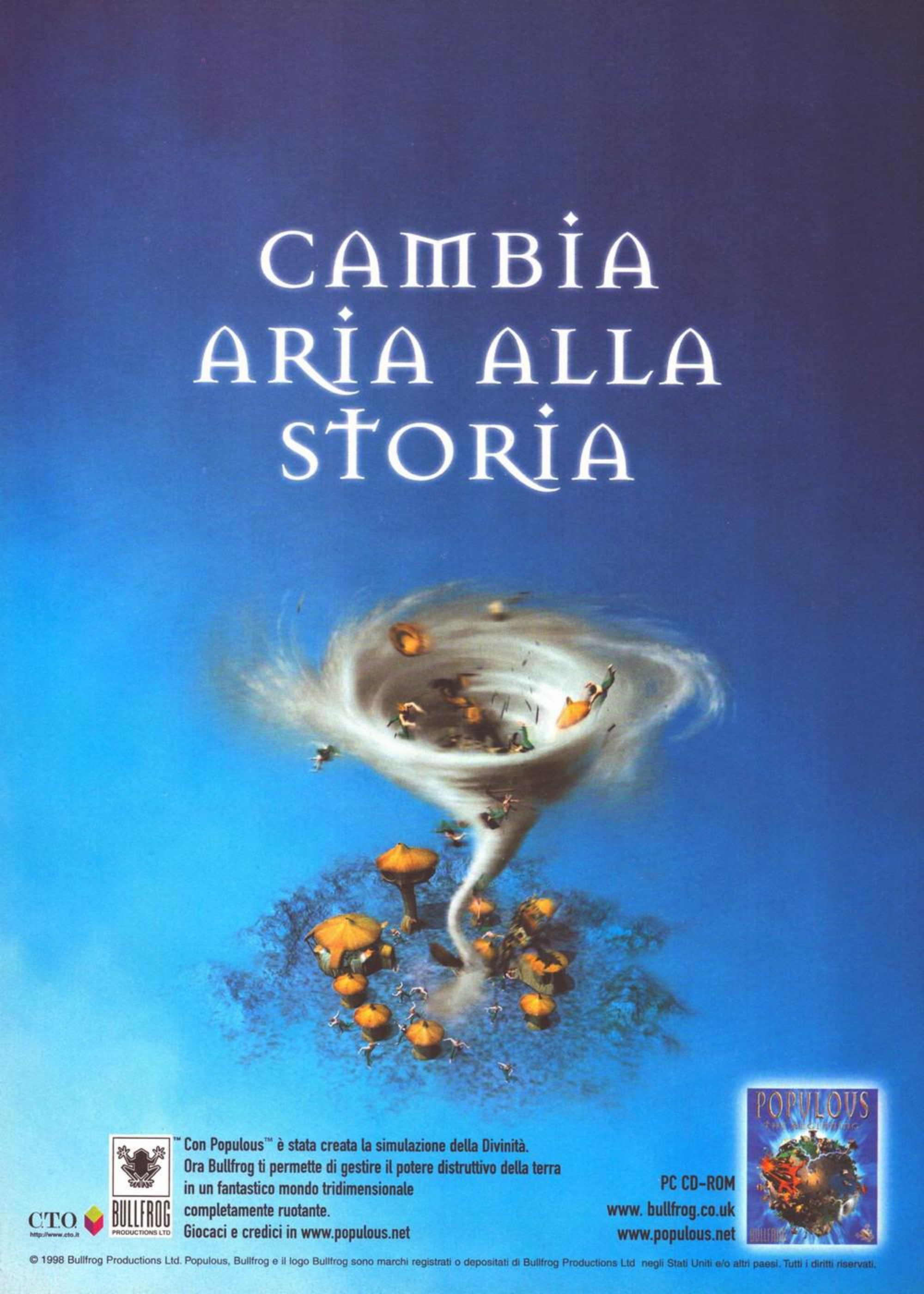
PC

È inevitabile che, giudicando un prodotto che ha come protagonista un personaggio "pubblico" come Lara Croft , oltre al gioco si finisca per giudicare anche lo stesso fenomeno di massa che l'interessa. Nonostante all'epoca apprezzai il primo capitolo della serie, e continui ad apprezzarlo tuttora, e mi piaccia l'idea del personaggio principale, inizio subito col dire che reputo il secondo episodio della serie di Tomb Raider un semplice data disk, anzi - per dirla tutta - lo reputo un data disk parecchio noioso: livelli avanzati sempre uguali, enigmi del tutto identici al primo episodio e un motore che, al confronto, quello della macchina del Bossetti sembra una Ferrari (Boss, è ormai un'abitudine fare battute sulla tua Panda!). La cosa bella è che TR2, un po' sulla scia del successo del predecessore, un altro po' per quei mass media sempre pronti a tuffarsi in ambienti che non conoscono (i videogiochi), vendette tantissimo, ancora di più di TR!
Non essendo personalmente propenso nel dare voti troppo alti ai giochi che, semplicemente, ricalcano pari pari le orme dei "genitori" (i data disk devono rimanere tali, non essere venduti come giochi interi a prezzo pieno!) e conoscendo la famosa massima dei videogiochi "squadra vincente non si cambia", per questo terzo episodio mi aspettavo un flop colossale: degli altri semplici livelli aggiuntivi, e invece... Beh, avevo ragione solo in parte. Vi state chiedendo il perché? Essenzialmente per la trama e per la varietà degli scenari/situazioni: questa volta la storia ha un senso, una presentazione più che accettabile (miracolo!) e 5 diverse ambientazioni che si potranno visitare in qualsiasi ordine (beh, più o meno!). Con questo non voglio dire che TR3 sia l'apoteosi, ma solo che l'ho trovato migliore del secondo nonostante il mondo di Lara continui a essere uno dei peggiori per quanto riguarda la grafica 3D e i modelli che lo "abitano". Certo, vi saranno ancora alberi quadrati, particolari in bitmap (che carini, esistono ancora?) e uomini che, inspiegabilmente, entreranno nei muri o rimarranno illuminati anche nel buio; questa volta però ci farete meno caso viste le aggiunte all'engine: fiamme e fumo frattaleggianti, effetti atmosferici (penosa la pioggia nell'acqua!) e tutte quelle cose che potete vedere elencate nel box "NEW!" apposito.
L'azione, arricchita dalle nuove mosse della protagonista e da un paio di oggettini extra come i blocchi-scala movibili e i passaggi in cui bisognerà appendersi al soffitto, costringeranno gli affezionati alla serie ad aggiungere, nella loro testolina, nuovi "parametri" per superare questo o quella situazione. Oltre tutto gli enigmi sono più fantasiosi dell'ultima volta: non solo i semplici "trova l'oggetto per proseguire" o "cerca la combinazione" ma anche altre idee carine di tutto rispetto (qualche volta, comunque, anche troppo difficili da capire). La cosa che è rimasta invariata sono i combattimenti: solo coi nemici non dotati di armi da fuoco si è spronati a cercare tecniche di lotta, con gli altri vi ritroverete a spararvi vicendevolmente in una sorta di "gara di resistenza"...
Insomma, come senz'altro avrete capito a questo punto, l'unico Tomb Raider che continuo a consigliare senza riserve è il primo, questo TR3 è meglio di come ce lo si poteva aspettare (certamente meglio di TR2!), divertente in qualche occasione ma comunque sempre legato a quella sensazione di "già visto". Sperando che almeno nel quarto episodio (ci sarà, non preoccupatevi, ci sarà!) vi siano delle novità più sostanziali (motore di gioco in primis!), non posso che consigliare 'sto capitolo a quelli che hanno apprezzato le due precedenti storie; per tutti gli altri, indecisi compresi, un suggerimento: attendete Heretic 2 che, a mio modo di vedere, potrebbe divertirvi molto di più...
Hey, chi ha detto "però il sedere del protagonista è meno bello", ho fatto io da modello per Corvus!

HARDWARE

La configurazione minima è praticamente identica a quella per il precedente episodio: per i possessori di una scheda 3D (Voodoo, Voodoo 2 e tutte le compatibili DirectX 6.0), un P133 MHz con 32MB di Ram, un paio di MB su Hard Disk (più spazio per eventuali salvataggi) e poi tutte quelle cose che servono a un PC per funzionare... Per quelli che non posseggono una scheda 3D, la configurazione minima sale a un P200.
Ah, sono interfacciabili i reggiseni col ferretto (Lara è una dura) per meglio entrare nel personaggio durante il gioco.

CAMBIA ARIA ALLA STORIA



™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità.
Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra
in un fantastico mondo tridimensionale
completamente ruotante.
Giocaci e credici in www.populous.net

PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi registrati o depositati di Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Puntuale come il redattore che sogna lo Shogun redazionale, anche quest'anno la serie calcistica più famosa del mondo arriva sui monitor di tutti i bimbi buoni. Passerà l'esame doping? E soprattutto, i bambini cattivi con che cosa giocheranno?

STAR PLAYER • STAR PLAYER • Games machine

Verrebbe quasi spontaneo tirare una mina mica da ridere dicendo che i cattivi si "consoleranno" con ISS Pro su Playstation, ma visto che per questa polemica ho scritto un box apposito mollo il colpo e inizio a parlarvi di Fifa 99, partendo proprio da quei poveretti che non lo hanno mai sentito nominare o che non hanno mai inserito nel caddy il CD marchiato EA Sports, perdendo quella che a pieno diritto viene definita la migliore simulazione calcistica per PC.

QUELLI CHE NON HANNO PAURA... o che non conoscono Fifa (ahahaha che battutone...)
Non credo siano poi così tanti, vista la schiacciante predominanza che il titolo pubblicato dalla più grande etichetta videoludica ha nel settore calcistico per PC. E questo dominio incontrastato non è nemmeno difficile da spiegare se si considerano due fattori fondamentali: su computer non esistono molti giochi di calcio degni di portare questo nome e la realizzazione di Fifa è indubbiamente di altissimo livello. La serie prodotta dalla Electronic Arts, infatti, ha sempre fatto della qualità la sua carta vincente, proponendo titoli decisamente all'avanguardia e curati sotto tutti i punti di vista. Su PC Fifa 99 è IL gioco di calcio e lo è nell'accezione più ampia del termine, riunendo in un'unica confezione l'immediatezza di un arcade e la profondità e la complessità di una simulazione vera e propria. Il tutto condito da una veste grafica da slogamento della mascella e da un commento sonoro di primissima qualità. La giocabilità si attesta su livelli decisamente alti e la longevità è garantita da moltissime competizioni diverse e da svariati livelli di difficoltà. Ma allora cosa c'è che non va? Cosa fa preferire a molti appassionati il pad di una console o lo stick di un coin op? Probabilmente la risposta si misura in termini di immediatezza, di credibilità e di libertà nella costruzione del gioco. Non a caso le più corpose innovazioni che la versione '99 propone riguardano proprio alcuni di questi aspetti fondamentali per un gioco di calcio. Come vedremo tra breve, i geniali programmatori dell'Electronic Arts hanno cercato di snellire e velocizzare il gioco, dando maggior peso alla creatività e al feeling con la sfera che alla bellezza inutile del gioco. Bellezza che tra l'altro traspare comunque da tutti i poligoni e da tutte le texture che li ricoprono. A proposito di texture vi segnalo che quelle di Fifa '99 saranno ancor più ricche e dettagliate di quelle dei capitoli precedenti e ciò si riscontra soprattutto guardando le maglie dei calciatori o le bellissime skin che ricoprono i loro volti o i loro corpi. La personalizzazione dei propri campioni è altissima ed è possibile impostare quasi tutte le caratteristiche fisiche degli atleti, partendo da barba e capelli, fino ad arrivare al colore della pelle e alle caratteristiche tecnico atletiche. Ogni calciatore è definito in base alla capacità ci corsa, all'abilità di colpire la palla con forza e dando direzione, al senso del gol, alla creatività e a tanti altri parametri che rendono completa e divertente l'analisi dei propri uomini. Non manca nemmeno il

Grandi festeggiamenti per un'eurogol di Owen. Notate la bellezza delle skin dei calciatori. Vederli in movimento poi è da commozione ...

Le animazioni di festeggiamento per una rete sono come al solito tantissime e coloratissime. I giocatori dell'Inter non perdono occasione per rendersi ridicoli sul campo, non trovate?

I particolari sono il fiore all'occhiello di Fifa 99. Guardate un po' quest'attaccante che alza la testa e getta uno sguardo a centro area prima di effettuare il cross.

Prima della gara i giocatori si stiracchiano e allungano i muscoli. Evocativa la visuale da dietro la porta con la rete fuori fuoco.

La nuova schermata di presentazione del match con una cartolina dello stadio selezionato. Sa un po' di già visto...

XAM NON AVER PAURA DI SBAGLIARE UN CALCIO DI RIGORE

Dal momento che il gattone è solito fare scherzi (di cattivo gusto) del tipo "vuoi andare negli uffici della C.T.O. a recensire Ping Pong '99" mentre in realtà si tratta di gioco di ben altro calibro (e interesse) e considerando anche il fatto che sono appena uscito dall'huge work di Final Fantasy 7 (guardate pure sul CD) sono stato rilegato in un misero boxettino a costola della recensione del Duspis.
Partiamo dalla visione d'insieme: FIFA99 sta a WC98 in rapporto di poco superiore a quanto WC98 stava a FIFA98, quindi niente rivoluzioni esasperate. Ossia, andando nello specifico, la palla non si riesce ancora a difendere come in ISSPRO 2 (però finalmente si può anticipare il computer e realizzare efficaci stop a girare!), ma si rischia sempre di perderla mantenendone il possesso troppo a lungo, i passaggi sono abbastanza precisi (come è sempre stato), i cross sono più arcuati e realistici (ma finiscono sempre per mirare un compagno con troppa precisione), i tiri e i rinvii un po' più direzionabili (ma non di molto), i colpi di testa più controllabili (ora è possibile qualche anticipo), le animazioni interrompibili come avevo segnalato, mentre i pattern per segnare non li ho ancora testati. Manca la famigerata differenza di altezza tra i calciatori, ma in compenso la IA sembra ancora migliorata, anche se non mi posso pronunciare sul portiere e sul decantato Semi Automatic Goalkeeper che non ho esaminato a fondo. Infine i colpi speciali sono rimasti grosso modo gli stessi, così come le tattiche, con tanto di combo inverosimili annesse; è questione di farci la mano, ma la fondamentale differenza tra FIFA e il calcio vero è l'impossibilità di difendere in maniera adeguata la sfera di gioco e la conseguente predisposizione psicologica al passaggio fulmineo che affligge il giocatore da campetto oratoriale con scarsa esperienza e personalità. Però, sì, se è quello che volete sapere, si tratta della miglior simulazione calcistica su PC...

DAI RETTA A UN IMBECILLEA

Anche se Micio di Mai Dire Gol parlava di cretini, la similitudine con l'imbecillometro redazionale è alquanto palese. Per ovvie ragioni (altrimenti si mette a piangere) lascio la parola al vecchio XAM, autore anche in questo caso di una prestazione di indubbio carisma (si è sciroppato tutti i piani di un grattacielo milanese per ovviare alla claustrofobia galoppante che gli impedisce di chiudersi in un ascensore...), nonché di elevata competenza tecnico tattica.

Come di consueto i contrasti saranno sempre durissimi (la scivolata è troppo lunga) e sarà possibile prendere in forbice le gambe dell'avversario.

La sezione di modifica dei calciatori è impreziosita da un balletto davvero esilarante. In questo scatto si vede Weah che si atteggia come un vero tabozzo da discoteca.

Mentre l'arbitro controlla i tacchetti del nuovo entrato noi controlliamo le bellissime sfumature delle texture che ricoprono il giocatore.

Le animazioni sono eccezionali. Notate il giocatore juventino che spinge deliberatamente Batistuta che è visibilmente sbilanciato.

fattore aggressività, fondamentale per la definizione del comportamento dell'uomo quando gestito direttamente dalla CPU. Anche la gestione delle squadre si rivela completa sotto tutti i punti di vista e oltre a schemi e formazioni è possibile definire l'esatta posizione in campo dei singoli, garantendo ampie possibilità di personalizzazione e variazione degli schemi. A proposito di schemi, come in WC '98, anche in Fifa '99 sarà possibile impostare tre manovre predefinite (IGN), richiamabili in partita con la semplice pressione di un pulsante. I tasti di controllo (qualcuno ancora si incaponisce a usare la tastiera) sono i soliti e pertanto i vecchi maghi del pallone virtuale si sentiranno decisamente a casa. Grande applauso per la possibilità di disputare un'intera stagione (a quando la carriera completa?), sia a livello di campionato nazionale (ce ne sono ben dodici) sia internazionale (è stata implementata una sorta di Lega Europea denominata "Dream League" in cui si scontrano le migliori venti formazioni d'Europa). Non mancano nemmeno le coppe, sia "preconfezionate" che completamente editabili e personalizzabili. È possibile impostare la severità dell'arbitro, la presenza o meno degli infortuni e della stanchezza (i due fattori che unitamente ai database e alle statistiche rendono Fifa una simulazione vera).
Le squadre disponibili sono quasi duecentocinquanta e comprendono quasi tutte le formazioni del Vecchio Continente, alcune tra le migliori compagini brasiliane e diverse squadre del Nord America. Ovviamente non mancano le nazionali di tutto il mondo. Il database dei calciatori è aggiornato all'ultima campagna acquisti. Chissà se sarà possibile scaricare qualche patch per la riapertura del mercato di gennaio. Gli stadi in cui dare spettacolo sono una buona ventina e accanto a vecchie glorie come S.Siro o il Santiago Bernabeu sono state aggiunte diverse new entry (mi chiedo solo quando si potrà calcare l'erba soffice dell'Olimpico...).
Tornando alle modalità di gioco, non manca nemmeno la canonica "quick start" con immediato accesso al campo di gioco (nella versione italiana la partita di default è un angosciante Juventus Milan) e un'inedita Golden Gol che

CE L'HO, CE L'HO, MI MANCA...

Questa è veramente bella! Quei folli genialoidi della divisione sportiva della Electronic Arts hanno pensato bene di introdurre un gioco nel gioco, creando un ipotetico collegamento tra un passatempo vecchio come il sottoscritto e Max messi assieme e un gioco decisamente tecnologico e innovativo. Sul sito della EA Sports, infatti, si trova l'album di Fifa 99 con tanto di figurine! Ogni settimana verrà presentato un nuovo pacchetto di figurine

e schermate inedite, file audio o filmati potranno andare ad arricchire questa sorta di bacheca personalizzata. Se siete patiti del calcio o se solamente non avete niente da fare, piazzate nel bookmark l'indirizzo www.easports.com e raccattate più sticker possibile. Chi finisce per primo l'album ha in premio un week end con lo SvaVoni.

Una delle otto visuali ricorda non poco la vecchia inquadratura a volo d'uccello di Sensible Soccer. In questo caso però i poligoni ci sono tutti, gli effetti grafici pure e la giocabilità è ugualmente altissima.

EA SPORTS CONTRO KONAMI

Una delle maggiori polemiche redazionali riguarda l'assegnazione della palma di miglior gioco di calcio. Dopo una prima scrematura è emerso in toni decisamente coloriti uno scontro a due. Da un lato il qui presente Fifa '99 e dall'altro International Superstar Soccer Pro della Konami, titolo partorito dalla casa giapponese per Playstation e Nintendo 64 (delle due versioni quella che è venuta fuori alla distanza è quella per la scatoletta della Sony). Il grande pregio di ISS è la semplicità e l'intuitività del sistema di controllo. Costruire azioni articolate e spettacolari è facile e al tempo stesso gratificante. Ogni incontro è una lotta e si arriva alla fine con l'adrenalina a mille e l'agonismo oltre ogni livello di soglia. La pianificazione della gara, la strategia in campo, la formazione, sono tutti elementi fondamentali per il buon esito dello scontro. La grafica non sarà eccezionale, il sonoro non sarà da disco d'oro, l'effetto della pioggia sarà pure ridicolo, ma la giocabilità e il coinvolgimento sono pressoché totali. Fifa è decisamente più bello da guardare e da sentire, ma paga qualcosa in termini di sviluppo della manovra e di immediatezza (come più volte rimarcato). Inoltre la visuale di gioco di ISS sembra proprio essere la migliore di tutti i tempi, scomodando per questo confronto anche mostri sacri del passato come Sensible Soccer o Goal. Probabilmente il gioco di calcio definitivo si andrebbe a porre idealmente a metà strada tra ISS e Fifa, con una leggera propensione al primo. Noi siamo qui che speriamo, qualcuno faccia il resto...

Foto dal duplice significato: per la prima volta i giocatori festeggiano un gol entrando in porta e altrettanto per la prima volta urlano la loro gioia a ugola spalancata...

prevede la definizione del numero di gol necessari per arrivare alla vittoria finale. Completano queste possibilità l'allenamento, l'amichevole e un'assurda fase di calciomercato in cui costruire la squadra dei sogni partendo da un determinato budget.
Anche se non ho potuto testare di persona la sezione di gioco multiutente, vi segnalo la possibilità di disputare incontri in multiplayer via Internet o rete locale fino in VENTI persone in contemporanea! Tempo di latenza permettendo, dovrebbe essere uno spettacolo senza precedenti (o una bolgia assurda, dipende dai punti di vista).

COSA C'È DI NUOVO

Iniziamo a parlare delle tanto decantate migliorie, poi solo in parte realizzate. Innanzitutto l'intelligenza artificiale che avrebbe dovuto essere riscritta differenziando tra comportamento dei propri compagni e quello degli avversari. Mentre in quest'ultimo caso si nota un effettivo miglioramento (i difensori sono più aggressivi nella propria metà campo e i centrocampisti effettuano un pressing che ben si sposa con le caratteristiche delle singole squadre), non si può dire altrettanto dei propri compagni che continuano a seguire l'azione in maniera tutt'altro che ottimale. L'obiettivo di generare una partecipazione corale alle azioni offensive non è stato, infatti, interamente raggiunto e spesso le punte si ritrovano decisamente isolate. Va meglio che in World Cup '98, ma ancora non ci siamo (e del resto un gioco di calcio così evoluto ancora non esiste).
Un secondo aspetto che aveva fatto fare i salti di gioia al "fifone" redazionale (lo XAM e chi altri?) era quello legato alla gestione semiautomatica del portiere. Pur rimanendo sotto il controllo della CPU, infatti, il portiere può essere manovrato direttamente ogni volta che entra in possesso di palla (sia di piede che di mano). Inoltre, il nostro caro numero uno può anche uscire per chiudere lo specchio a un attaccante lanciato a rete. Nel primo caso non c'è nulla da recriminare e la gestione del retropassaggio si rivela ben fatta, con papere e sbavature ridotte all'osso (solo in una circostanza è capitato che il portiere sia rimasto basito di fronte a un passaggio di un proprio compagno, consentendo a un attaccante di infilarsi e bucarlo). L'uscita in anticipo, invece, non è esente da qualche piccola pecca e credo che una buona fase di affinamento sia indispensabile. Ciò è essenzialmente dovuto a una non costante risposta dell'estremo baluardo difensivo al comando di uscita. Per il resto basta prendere un po' la mano con i tempi di reazione che si è a cavallo.
Un fattore a mio avviso fondamentale è stata l'introduzione della possibilità di interrompere le animazioni delle azioni dei giocatori. Mi faceva, infatti, imbestialire il fatto che una volta iniziato un dribbling, una rotazione o un'inversione di direzione, si dovesse aspettare l'esaurimento dell'animazione conseguente, perdendo il più delle volte la boccia. Finalmente ciò non avverrà più e quello che ne consegue è sicuramente un sistema di controllo più diretto e fluido (e a mio avviso l'innovazione di maggior rilievo).

Splendida incornata in tuffo che farebbe saltare sulla sedia il nostro caro Marco. Purtroppo per lui in porta c'è il grande Chimenti

Come al solito saranno possibili tantissime evoluzioni degne del miglior Roberto Baggio. Notate lo stop di petto a girare e il delizioso colpo di tacco a scavalcare.

Il portiere si esibisce in una presa plastica. Grazie alle nuove routine di IA l'estremo difensore si comporta decisamente meglio ed è più difficile segnare..

Vi segnalo anche la presenza di alcune mosse nuove, partendo dal tanto osannato sistema di difesa della sfera. Purtroppo non si tratta di quello che tutti noi poveri mentecatti aspettavamo, dato che la difesa del pallone avviene solamente grazie a uno stop di petto che consente la rotazione del busto e la conseguente copertura della palla. Una volta che la sfera di cuoio è a terra nulla impedisce al difensore di esibirsi nella scivolata chilometrica o nel tackle assassino. Peccato. In ogni caso lo stop di petto a girare si rivela funzionale e bello da vedere (ve l'ho già detto che state parlando con un malato di giochi di calcio, no?). Dovrebbero essere nuove anche una serie di finte che in generale disorientano il difensore e soprattutto il portiere, come inedita è la deviazione in rete mediante scivolata o spaccata, davvero spettacolare. Non da poco è anche l'implementazione di uno stop di palla più veloce, la cui diretta conseguenza è che il recupero della sfera in prossimità della linea di fallo laterale non si traduce più in un goffo tocco con conseguente rimessa con le mani. Non funziona sempre, ma è bello sapere che c'è. È stata eliminata la curva di accelerazione (decantata come fiore all'occhiello della passata stagione e adesso snobbata alla grande) che generava una corsa progressiva e un cattivo controllo dei propri uomini soprattutto in

Prima del fischio arbitrale i giocatori si stringono la mano: che il fairplay vinca sempre.

Quel simpaticone di Ronaldo non ha ceduto i diritti per l'utilizzo di nome e immagine e pertanto l'Inter e il Brasile saranno orfane del fenomeno.

Fotogramma tratto dal filmato introduttivo, decisamente di atmosfera e dai toni vagamente epici (perlomeno nella fase iniziale).

La sezione di compravendita dei giocatori, un qualcosa a mio avviso assolutamente inutile in un gioco del genere. In ogni caso sappiate che c'é.

MUUUSICA!

Centrando in pieno il motivo vincente anche quest'anno, i responsabili della colonna sonora di Fifa 99 hanno scritturato quel tamarro di Fatboy Slim. Le note di Rockafeller Skank, quindi, allieteranno le vostre partitelle casalinghe e vi spappoleranno le trombe di Eustacchio, contribuendo con il ritmo martellante e incalzante del motivo che l'anno scorso ha decretato il successo della band a generare un'atmosfera di adrenalinica esaltazione. Per qualsiasi informazione sul gruppo dance (rock? Pop? Strip?) in questione gettatevi all'interno del Music Machine di questo stesso numero. Ma Fatboy Slim non sarà l'unico artista coinvolto nel progetto Fifa 99 e anche un misconosciuto Gearwhore sarà della partita.

I giocatori (in questo caso un grandissimo Totti) sono descritti da una decina di parametri. È possibile modificarli partendo da un totale di punti abilità disponibili.

FIFA O COREL DRAW?

Anche se il quesito potrebbe sembrare assurdo, la riflessione sul sistema di commercializzazione della nota suite grafica è quanto mai appropriata. Nel caso di Corel Draw (e di molti altri software professionali), infatti, passando da una versione all'altra si ha il beneficio del cosiddetto aggiornamento che comporta non solo risparmi in termini economici, ma anche vantaggi di tempistica, prenotabilità e convenienza. In poche parole i possessori di una versione precedente possono eseguire una sorta di upgrade a quella nuova, risparmiando e godendo di un trattamento di favore rispetto a chi acquista per la prima volta il prodotto. Per la serie Fifa si potrebbe dire lo stesso, visto che il passaggio da un'edizione alla successiva non è mai drastico (si tratta, infatti, di un vero e proprio aggiornamento) ed è difficile far digerire a qualcuno l'esborso di un centinaio di carte quando pochi mesi prima ne ha spese altrettante per un gioco sostanzialmente simile. O no?

Bella foto che mette in evidenza una splendida intersezione di poligoni che avrebbe fatto felice il mio professore di disegno industriale e che farà invece dannare i responsabili dell'engine grafico del gioco.

fase di cambio di velocità. Adesso i calciatori saranno più reattivi e acquisteranno velocità in maniera repentina. Tutto ciò sarà forse meno credibile, ma sicuramente più utile alla giocabilità e alla spettacolarità del gioco. Capitolo a parte merita il discorso altezza dei giocatori. A prima vista non si notano grandi differenze, nemmeno osservando un Del Piero in prossimità di Pagliuca, ma è difficile giudicare dalle angolazioni proposte come visuali. Va comunque notato come ogni calciatore sia caratterizzato da decine di parametri, tra cui anche l'abilità di testa, fattore questo che dovrebbe risentire non poco del discorso altezza. Purtroppo, almeno per quanto ho potuto vedere, la descrizione di ogni singolo campione, completissima sotto il punto di vista tattico-atletico, è carente per quanto riguarda i dati fisici (altezza, peso...) e pertanto si ha a che fare con un aspetto non direttamente verificabile. Così come è successo in NBA 99, anche i giocatori di Fifa possono aprire la bocca e strillare a squarcia gola. Non che ciò abbia importanti implicazioni sul gioco vero e proprio, ma fornisce un tocco di realismo e di esaltazione in più che determina un più stretto legame con i propri beniamini. Da segnalare certamente la presenza di condizioni atmosferiche differenti, rappresentate in maniera più che dignitosa, bella da vedere, ma anche credibile e realistica. La pioggia e la neve finalmente cadono sul campo di gioco, gonfiando il terreno o rendendolo scivoloso. Ciò ha inevitabili conseguenze sulla dinamica del pallone e anche se i calciatori non sembrano risentirne direttamente, la giocabilità ne giova non poco. In linea di massima si può notare un generale miglioramento della qualità dell'engine grafico, dato che su macchine decisamente non di fascia alta (Pentium 200 con 3Dfx) il gioco gira in maniera più che dignitosa, presentando al tempo stesso un livello di dettaglio superiore a quello di World Cup '98. Tale risultato è stato ottenuto non solo ottimizzando tutte le routine di gestione dei poligoni e delle ombreggiature, ma anche riducendo tutti gli altri calcoli che la CPU e l'acceleratore grafico si spartivano fino a oggi. È stato infatti implementato un nuovo sistema di gestione delle istruzioni che consente di evitare di caricare in memoria tutte le informazioni e le sequenze animate che presumibilmente non verranno utilizzate di lì a poco. Ciò è in parte rischioso, ma sembra in realtà funzionare abbastanza bene, dato che Fifa '99 appare più fluido, più veloce e più bello.

La gestione della squadra è semplice e intuitiva, ma non per questo poco versatile o approfondita.

E anche questa volta Ventola non ce la fa. Zago è svettato di testa e ha allontanato il pericolo. Forza Roma forza lupi...

Stefano "DuspiS" Lisi

Gli effetti atmosferici sono finalmente animati e la resa finale è ottima. Ancora una volta sottolineo l'affascinante colpo d'occhio.

PC

Bella gatta da pelare questo Fifa 99. Indubbiamente il gioco targato EA è pieno di qualità e forse per la prima volta si nota un certo impegno da parte dei game designer a pubblicare un qualcosa di diverso dal suo predecessore. Purtroppo questo obiettivo è stato centrato solo a metà e la sensazione di trovarsi di fronte a un qualcosa di già visto è in alcuni casi notevole. Il problema principale, comunque, rimane a mio avviso la migliorabile immediatezza e il pefezionabile feeling con il sistema di controllo, da sempre palla al piede degli assi della sfera di cuoio della Electronic Arts. In ogni caso i passi in avanti compiuti non sono trascurabili e la sensazione di trovarsi di fronte a un prodotto più godibile c'è tutta. L'aspetto grafico è eccezionale, come pure da Oscar è il sonoro (il commento è come sempre affidato a Massimo Caputi e a Giacomo Bulgarelli). Da affinare la giocabilità che si attesta comunque su livelli decisamente alti. Il coinvolgimento è notevole e alla fine ci si ritrova attaccati al monitor a imprecare come dei dannati. Se si dispone di un amico (o di un gruppo di scalmanati) la possibilità di dare il via a sfide infinite è più che plausibile, con immensa soddisfazione di tutti i presenti. Qualche pecca e qualche imperfezione sono ancora presenti (vi siete letti l'articolo, no?), eppure credo di poter affermare che probabilmente la EA stia percorrendo la strada giusta per vincere lo scudetto virtuale.
Fifa 99, in definitiva, pur assomigliando non poco a World Cup '98, si impone come la miglior simulazione calcistica attualmente presente su personal computer e scusate se è poco. Finché il regno della EA Sports sarà incontrastato, Fifa si moltiplicherà come una famiglia di conigli e venderà milioni di copie, deliziando grandi e piccini; e ciò accadrà fino al giorno in cui un tizio con gli occhi a mandorla che di cognome fa Konami non si deciderà a convertire per picchio il più bel gioco di calcio dell'universo.

HARDWARE

ovvero, è uno sporco lavoro ma...
... qualcuno deve pur farlo, diceva un ormai consolidato ritornello e lo stesso può tranquillamente essere considerato valido per la stesura del box hardware di questo mese. Il problema principale non risiede tanto nella mancanza di informazioni su quelle che sono le specifiche tecniche richieste da Fifa 99, quanto nell'impossibilità di testare il gioco su macchine di fascia decisamente alta; un problema che qualsiasi redattore di qualsiasi rivista italiana si è trovato di fronte in sede di recensione. Fifa 99, infatti, è stato giocato e giudicato a porte chiuse, in una splendida cornice milanese e con personale CTO estremamente gentile e affabile, ma rigorosamente su Pentium 200 MMX con Voodoo 1, dato che dalle alte sfere l'ordine di non far uscire (né tantomeno inviare alle redazioni) una copia del gioco era tassativo. In queste condizioni (ripeto P200 MMX, 32MB di RAM, lettore 8x, Voodoo 1) il titolo della EA si è difeso egregiamente e tutto lascia presupporre un sensibile miglioramento dell'engine di grafico. A nessuno in Italia, tuttavia, è dato sapere come sarebbe stato Fifa 99 su una macchina con processore Pentium II, magari con una bella Voodoo 2. In ogni caso prendete la configurazione sopra descritta come l'indispensabile per giocare in maniera soddisfacente e redditizia. Si consiglia vivamente l'utilizzo di un pad a venticinque tasti.

GIANVY'S GAMES & MODELS

GIOCHI PER COMPUTER
GIOCHI PER CONSOLLE
GIOCHI DI RUOLO
GIOCHI DI CARTE COLLEZIONABILI
MINIATURE
GIOCHI DI SOCIETÀ
MODELLISMO
ACCESSORI
TORNEI
INCONTRI DI GIOCO

A ROMA, IN VIA GIULIO VENTICINQUE, 26 (PIAZZALE DEGLI EROI)
TEL. 06/39751200 - ORARIO 10-20 CONT.

PETRANGELI

CARMAGEDDON II
CARPOCALYPSE NOW

È di nuovo giunto i tempo di tingere di rosso l'asfalto... Sempre che nessuno abbia da ridire...

L'omino che riposa a terra non sembra molto contento di avere incrociato il mio camion... Oh, insomma, quante storie per un graffietto.

Quando ci spostiamo a piedi per le città diamo per scontate molte cose. Ci avviciniamo al semaforo, aspettiamo che scatti il verde e attraversiamo la strada (nella maggior parte dei casi succede così). Ci guardiamo a destra e a sinistra, il più delle volte evitiamo di attraversare correndo e si ricomincia al semaforo successivo. Non ci aspettiamo certo che tutti gli automobilisti vogliano travolgerci, indipendentemente dal fatto che sia rosso o verde, inseguendoci sul marciapiede e inseguendoci con dei veicoli da incubo muniti di spuntoni, lame, uncini e foto del Simonetti. Eppure in un qualche universo parallelo tutto ciò succede, un universo parallelo che possiamo osservare e col quale posiamo

Il muletto con la ghigliottina è un chiaro esempio dell'idiozia raggiunta dai programmatori. Ma come si fa a ideare un veicolo così stupido? Nel frattempo, il pilota dell'Hawk 3 sembra avere la visuale momentaneamente ostruita da tetto del suo veicolo un po' troppo abbassato...

L'aereo della seconda guerra mondiale vince il premio per il veicolo più ingestibile, nonostante la sua massa relativamente ridotta. Prende dentro tutto quanto con le ali, non si riesce a vedere bene dove va e non plana nemmeno – che cosa lo hanno fatto a fare?

Ueee, tutti sull'ottovolante! E se arriva qualche vagoncino con su della gente? Beh, pazienza..

È un vero peccato che i nostri piccoli amici gli animali nel gioco si comportino così legnosamente e volino via come dei pezzi di cartone. Evidentemente i programmatori sanno bene quello che succede a un essere umano centrato da una macchina, ma ignorano completamente l'effetto che fa centrare in pieno un cervo, un pinguino o una mucca. Suvvia, in questo casi si dovrebbero fare delle ricerche...

Come avrà fatto il nostro eroe a raggiungere il tetto del terminal, e come mai non lo ha sfondato visto che è di vetro? Non sono affari nostri, l'importante è cominciare a fare disastri...

SE POSSO METTERE LA TUA FACCIA SUI PEDONI ALLORA CI GIOCO ANCH'IO

Apparentemente questa è una cosa che mi è stata detta tempo fa nella Posta (pare, si dice, si mormora, tanto non la leggo) ed è una frase che mi ha detto una mia cara amica di recente. Effettivamente la personalizzazione è di moda ultimamente, e quasi tutti i giochi più "popolari" si possono taroccare in un modo o nell'altro (macchine per i vari F1, livelli armi e chissà cosa per i cugini di Quake e via dicendo). Anche per il primo Carmageddon sono usciti i più svariati add-on, e voci della SCI suggeriscono che per il seguito potrebbe addirittura uscire un editor, anche se nulla si sa in proposito. In realtà però non credo che vedremo mai nulla oltre alle "aggiunte" realizzate dai fan, anche perché creare o modificare un'auto o un livello mi sembra un'impresa quantomeno titanica. Però in fondo se lo fanno per Quake... Se vi interessa approfondire maggiormente l'argomento vi consiglio di visitare la pagina Pedestrian Precint (http://carmageddon2.telefragged.com). Buon pro vi faccia...

"Sicurezza, c'è uno spazzaneve in plancia! Allarme rosso, sicur..." SPLAT! Ci fosse stato Worf si sarebbe fatto sparare come al solito.

Tra i tanti power up inutili, il più scarso di tutti è sicuramente quello che trasforma i pedoni in tante figure stilizzate. Che senso ha?

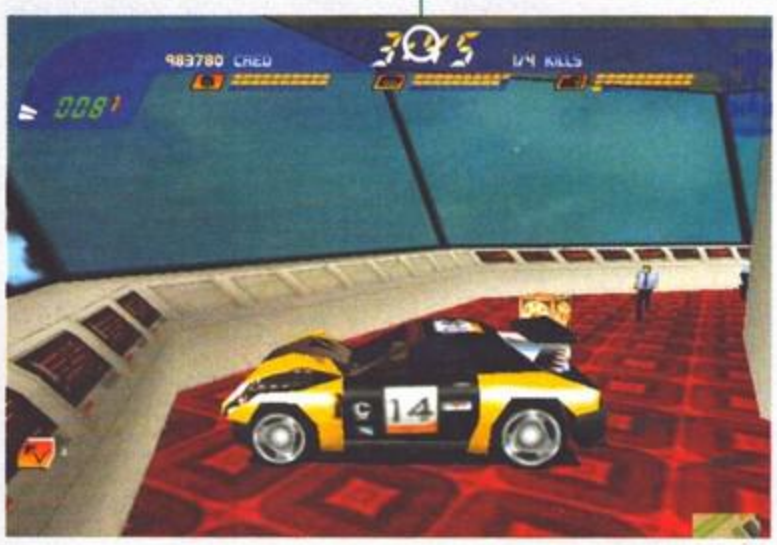
"Holmes, secondo voi, come ha fatto quel pullman ad alzarsi così?" "Elementare Wattson, quando non ci sono soluzioni possibili, rimane solo l'impossibile. Quel gigantesco veicolo è piombato sugli altri concorrenti venendo giù dal tetto di un palazzo." "Incredibile..."

"Houston, gli elefanti sono una specie protetta?" "ControFZZKRCmo subiTZAZ restate in liZZZshhhhhhh..." "Abbiamo perso il segnale. E adesso?" "Schiaccia il pedale!"

Ve li do io gli scioperi dei controllori di volo! Carmageddon 2 la butta sul sociale e, encomiabilmente, propone una soluzione alle continue agitazioni del personale di terra, suggerendo di investirlo tutto. Un po' drastico, però...

Come un totem dell'era moderna, la Hawk 3 rimane piantata in verticale e funge da monito alle generazioni a venire. Per fare un po' più di scena ho anche aperto le portiere.

Ve li do io gli scioperi dei controllori di volo! Carmageddon 2 la butta sul sociale e, encomiabilmente, propone una soluzione alle continue agitazioni del personale di terra, suggerendo di investirlo tutto. Un po' drastico, però...

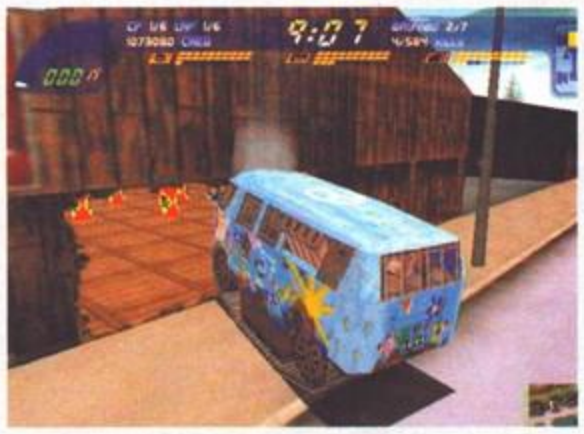


interagire giocando a Carmageddon 2. Bello, eh?

Per questo nuovo capitolo delle incredibili avventure del nostro amico malato di mente, la SCI si è arresa e ha abbandonato qualsiasi tentativo di inventarsi una trama. Niente più malvagi zombie, scenari postatomici e generosi guidatori disposti a salvare il mondo – solo un branco di squilibrati a bordo di autoveicoli improbabili che fanno quello che gli pare. Il meccanismo che si cela dietro al gioco è piuttosto semplice: il giocatore veste i panni di uno di questi squilibrati (nella fattispecie un certo Max Damage) e prende parte ad alcune "gare" nelle quali può vincere A) chi arriva per primo alla

Foto di gruppo con cadavere.

Un'inquadratura ravvicinata che vi permette di apprezzare il livello di distruzione che possono raggiungere i veicoli. Certo, la Porsche azzurra è tutta accartocciata e sta pure bruciando, ma che mi dite della due posti blu di fianco? Ne manca la metà!



fine della corsa, B) chi rimane in campo dopo aver distrutto tutti gli altri o C) chi riesce ad ammazzare tutti gli esseri viventi non provvisti di veicolo (i "pedoni") che si trovano nei paraggi. Si ottengono soldi per l'uccisione dei pedoni, per gli incidenti con gli altri partecipanti, per le evoluzioni particolarmente ardite o incoscienti e quando si raccolgono alcuni bonus. I soldi si spendono quindi per comprare le auto distrutte alla fine della gara e per potenziare il veicolo che si guida (i potenziamenti rimangono anche cambiando auto). Le cose da fare sono queste, e tutto il resto è pura accademia. Per esempio, girovagando per i vari ambienti il giocatore può incappare in una serie di power-up abbastanza assortiti, come un raggio laser ammazza-pedoni, un lanciafiamme, l'aumento della gravità, l'indistruttibilità e così via. Tra le new entry rispetto a tutti i gadget recuperabili nella prima versione troviamo la mazza ferrata (che è una gigantesca protuberanza irta di punte che potete agitare producendovi in derapate), le mine, il mortaio, l'olio da scaricare in stile 007 e altre amenità.

Per affrontare tutte le insidie e i pericoli, il nostro eroe è provvisto di un veicolo solido, veloce e affidabile – un bolide rosso che risponde al nome di Eagle Mk3 – ma racimolando denaro e vincendo gli avversari sarà presto in grado di

Ed ecco dimostrata l'efficacia del lanciafiamme. Quando le vittime cadranno finalmente a terra otterremo un bel "barbecue bonus". Mah, io preferisco comunque investire. È più redditizio (ah ah ah. Ehm).

Gli avversari computerizzati si dimostrano quanto mai agguerriti, tanto che nei livelli più avanzati la tattica vincente sembrerebbe quella di scappare il più lontano possibile per poi eliminarli a uno a uno quando si sono divisi.

Una scena qualsiasi di un ingorgo nella nebbiosa mattina milanese... "È inutile che suoni, dove vuoi che vada, addosso a quello lì?". Certo, tanto questo è un videogioco.

Nonostante rimangano solo oramai le vestigia della sua prestigiosa macchina, il pilota sorride come un maniaco accoccolato al posto di guida. Certo che adesso gli volerà fuori tutta la moneta...

acquisire un nuovo mezzo di trasporto. Oltre al suo veicolo ordinario infatti troviamo inclusi nel gioco ben quaranta "auto" differenti, anche se in effetti la definizione di auto non è corretta visto che ci sono anche due camion, un pullman, un non meglio identificato veicolo sollevatronchi e uno Stuka della seconda guerra mondiale. Ovviamente ci sono anche elementi più comuni, per esempio troviamo una Porsche, una Lamborghini, un'auto della polizia, una Corvette, un dragster e così via. Sempre parlando di numeri (o dando i numeri), in Carmageddon 2 esistono quaranta livelli da affrontare, ambientati in dieci locazioni differenti e divisi in dieci gruppi. Ogni gruppo consta di tre quadri in cui si devono fare le solite cose (vincere, sfasciare, uccidere) e una fase speciale in cui viene dato un ammontare limitato di tempo per svolgere un compito particolare: in questi livelli vi capiterà di dover uccidere delle particolari persone, di eliminare un camion gigantesco, di compiere dei giri nel minor tempo possibile e così via. In realtà i quadri "extra" sono undici e non dieci, perché in uno dei tre livelli standard dell'ultima sezione dovrete eliminare tutte le auto della polizia, io però non ve l'ho detto.

Le dieci ambientazioni che vi ho già nominato sono abbastanza varie: abbiamo la città, la discarica circondata dagli edifici, un paesino di montagna, una specie di località sciistica, un deserto con pozzi di petrolio e piramidi, un aeroporto, una portaerei, una cava, una specie di base segreta scavata nella roccia e uno pseudo luna-park. Le varie locazioni sono riprodotte in maniera abbastanza divertente, anche se il dettaglio spesso lascia a desiderare: nel quadro di Beaver City, per esempio, non c'è molto da fare se non aggirarsi per le strade e entrare nella banca, mentre in aereoporto la cosa più strana che si riesce a fare è salire sulla cupola di vetro che copre il terminal.

Descritto così, Carmageddon 2 sembrerebbe più che altro una sorta di "Carmageddon +". E in effetti e proprio così: le migliorie sono abbastanza limitate e si limitano a introdurre qualche nuovo particolare senza stravolgere la formula di base. Per esempio, ora è possibile aprire le portiere in corsa per prendere i pedoni più agili, anche se il 95% delle volte si sbaglia mira (le portiere della Hawk sono un po' cortine), e soprattutto le auto ora mostrano molto nel dettaglio i danni subiti: perdono pezzi che sparpagliano sull'asfalto, prendono fuoco, si piegano ad angolo a mo' di banana, si schiacciano o vengono addirittura tagliate in due per il lungo o per il largo. Molto bello per gli amanti dello spettacolo, un po' meno se capita a voi: contrariamente a quanto accadeva nel primo episodio ora è possibile essere eliminati dalla gara quando viene distrutta la macchina – cosa più facile di quanto non si creda, soprattutto quando si corre come dei disperati per una via e si incontra all'improvviso un palo.

L'ultima e sostanziale novità è che tutti i pedoni (umani e non, dato che è possibile investire un gran numero di animali: cervi, pinguini, cani – evviva! – elefanti...) sono realizzati con dei poligoni, e vengono spesso e volentieri smembrati quando vengono colpito con la giusta dose di violenza. Un particolare questo che farà felici soprattutto le mamme, ne siamo sicuri.

MA

In uno dei livelli finali dovrete sfuggire a dodici auto della polizia (in effetti le dovrete distruggere), in pieno stile Blues Brothers. Tanto per confonderli ho scelto la macchina uguale alla loro...

I veicoli più voluminosi sono mal gestiti dalla telecamera standard (che fa veramente ridere i polli) e quindi si è sempre costretti a guidarli con la visuale interna, che risulta quanto mai scomoda. Certo che un po' di flessibilità in più nelle inquadrature non ci sarebbe stata male...

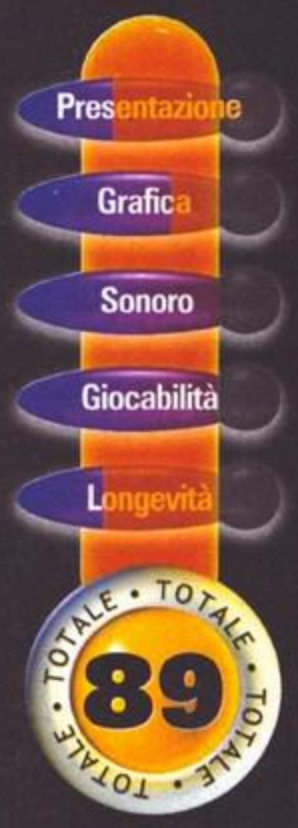
Mi avete perso di nuovo i bagagli! Ma io faccio una strage! L'ambientazione dell'aeroporto è probabilmente una delle più intelligenti, peccato però che ci sia ben poco con il quale divertirsi...

PC

Uhm. Carmageddon 2, per i malati di mente come me, è un gioco sinceramente divertente, per il tempo che dura. Lasciamo stare l'effetto che fanno i pedoni stirati e le implicazioni che questi potrebbero avere per qualcuno. Se non vi turbano i giochi sanguinosi (che comunque non finiscono con Carmageddon, nonostante la gente sembri accorgersi solo del gioco dela SCI) e se non vi interessa essere accusati di soffrire di gravi turbe mentali, potrete gustarvi Carmageddon 2 per quello che è veramente: un gioco incasinato, sciocco, infantile e semplicemente divertente. Per quanto riguarda il merito del prodotto, Carmageddon 2 è semplicemente il gioco che sarebbe dovuto essere l'anno scorso: l'aver aggiunto le "missioni" e i vari dettagli extra riguardanti l'ambiente e gli "attori" (auto, pedoni ecc.) lo rende semplicemente più completo, senza aggiungere qualcosa di sbalorditivo e/o innovativo. L'engine è tuttora goffo e sgraziato, il clipping è molto evidente in alcuni punti e a fluidità massima raggiungibile non è mai altissima, inoltre gli ambienti ricreati non brillano particolarmente per realismo – le idee suggerite sono molto divertenti, ma entrare in corsa in un ospedale composto esclusivamente da uno stanzone gigante con dieci letti non è che accenda proprio la mia fantasia. Già, il conflitto tra le idee e la realizzazione sembra essere una grave palla al piede per Carmageddon 2: sulla carta la località sciistica, la base segreta, la portaerei e l'aeroporto sembrano offrire possibilità senza fine, invece ci ritroviamo con una montagna sulla quale è difficile persino aggirarsi normalmente (la località sciistica), un livello zeppo di corridoi e poco altro (la base segreta), un quadro praticamente composto da due stanzoni (la portaerei, che è molto più grande ma la si può visitare tutta solo in uno schema particolare) e uno spiazzo enorme con un paio di edifici (l'aeroporto). Insomma, la mia vena di guastatore funambolo tutto sommato ne rimane un po' frustrata. Forse sono vittima della sindrome di Duke: dopo aver sfasciato tutto quanto nello sparatutto più bello della storia mi aspetto sempre che gli ambienti degli altri giochi siano altrettanto interattivi. Carmageddon 2 non è esattamente la stessa cosa, ma spero di aver reso l'idea. L'ultimo dubbio lo riserva la longevità: ho terminato il gioco (senza trovare nessun livello segreto, sempre che ce ne siano davvero – alla fine la SCI ha nominato molte altre cose che poi non sono finite nel gioco) in quasi quattro giorni e ci avrei messo molto meno tempo se non mi fossi fermato a raccattare soldi per comprare il camion. So che voi non potete certo essere bravi belli e intelligenti come me, perciò non posso predire più di un paio di settimane di gioco intensivo nemmeno per il guidatore più scarso. E una volta raggiunta la fine, in cui si ottengono tutti i veicoli e l'accesso a tutti i livelli, avrete più voglia di giocarci?

HARDWARE

Per far girare Carmageddon vi servirà un computer. Uno qualsiasi, davvero. Fatto come vi pare. L'importante è però che contenga un P166MHz, 16 mega di RAM, 200MB di hard disk vuoto e un CD 4x. Questo per la versione software. Se invece volete far girare il gioco con una scheda acceleratrice 3d vi servirà la scheda stessa, un P200, 32 mega di RAM e quello che vi ho già detto. Tutto qua.



Riproduzione di filmati DVD | Modellazione 3D | Applicazioni business | Videoconferenza

VELOCITY 4400

La velocità del domani è già una realtà

La Nuova Generazione della tecnologia grafica 3D è arrivata.

La VELOCITY 4400™ raddoppia la velocità e la potenza di tutte le vostre applicazioni business o di divertimento. Godetevi i vostri giochi in tempo reale, la riproduzione di filmati DVD ed i vostri software business. La VELOCITY 4400 è dotata di un motore a 128 bit, di un processore dual-texel e della potenza di 7 milioni di transistor (quasi pari a quella del Pentium® II Intel) per offrirvi le più straordinarie performance che un acceleratore 2D/3D vi abbia mai potuto offrire.

Scoprite di più sulla velocità del domani visitando il nostro sito Web a www.stb.com e godetevi in anteprima le prestazioni della VELOCITY 4400 nelle applicazioni business, nella creazione di contenuti digitali, nel web browsing e nei vostri giochi preferiti!

- Acceleratore video 2D/3D a 128 bit
- 16MB di memoria per risoluzioni fino a 1920x1200
- RAMDAC a 250MHz per refresh rates fino a 160Hz
- Output su monitor o TV (s-video & composito)
- Supporto per Windows 95, 98, NT ed OpenGL
- 10 anni di garanzia
- Disponibile su bus AGP e PCI

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, Paris, France Tel +33 1 40 36 67 17 Supporto Tecn. +33 1 40 36 79 29
www.stb-international.com

I prodotti STB sono disponibili presso:

055-33 79 00

167 231450

06 88 60 802

E disponibili nei sistemi di:

Copyright 1998 STB Systems, Inc. All rights reserved. VELOCITY 4400™ is a trade mark of STB Systems, Inc. Pentium is a trademark of Intel Corp. All trade names referenced are the trade marks, service marks or registered trade marks of their respective holders. Product may differ from photograph. Specifications and estimated retail price subject to change without notice.

IL GIOCO ...

COMINCIA ADESSO

THE GAME

Dragon Fear

GAME BOY POCKET

C.T.O. S.p.A.

CREATIVE

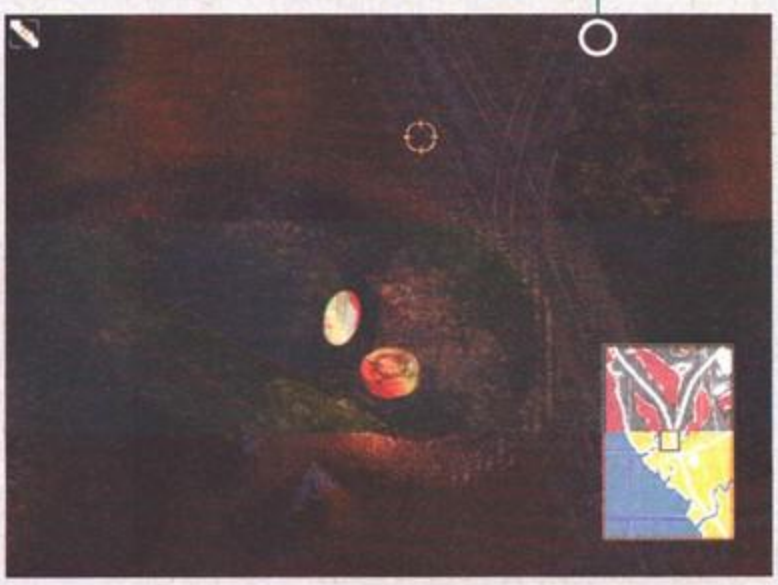
WARZONE
GAMES WORKSHOP

Manga Corner

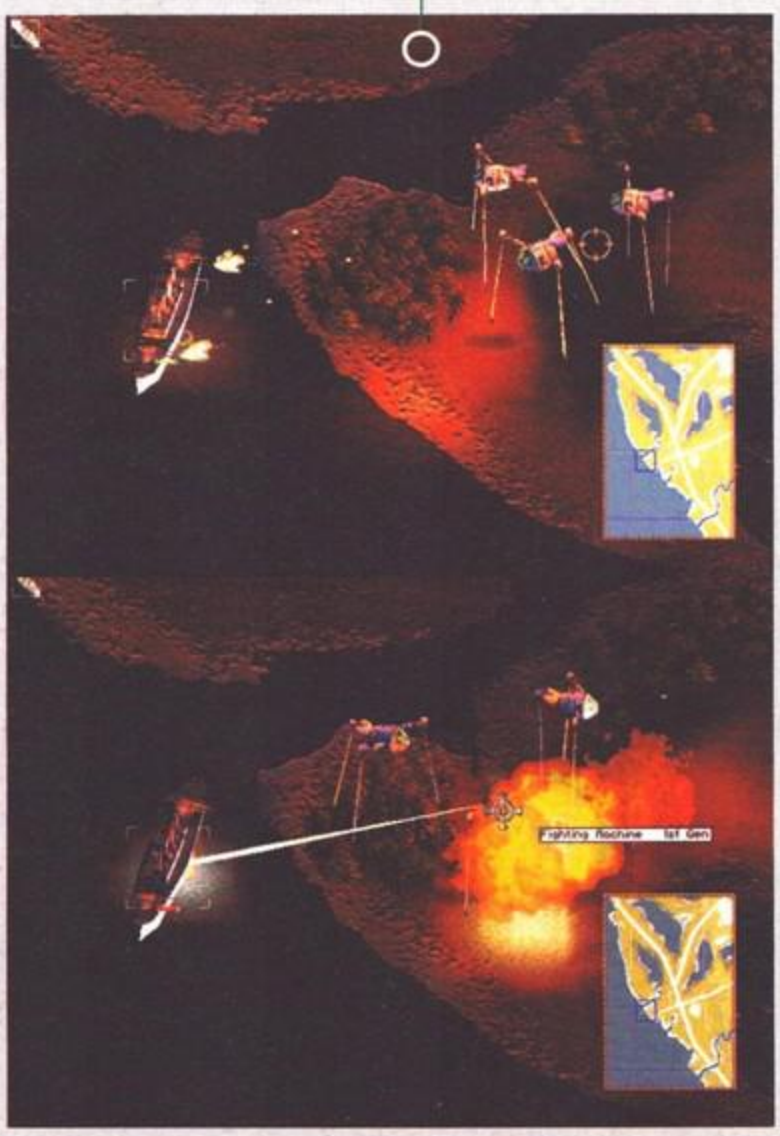
VIALE SOMALIA, 112 - 00199 ROMA - TEL. e FAX 06.860.34.24

Qualcuno vorrebbe essere così gentile da spiegarmi perché la Terra è perennemente invasa dai Marziani, e mai (e sottolineo "mai") dagli abitanti di qualche altro pianeta del Sistema Solare?

Da che mondo è mondo, infatti, quando qualcuno decide di scalzarci dal trono di razza principe del nostro disastrato pianeta, questo proviene sempre e comunque dal Pianeta Rosso. Misteri della fantascienza. Gli scrittori di qualche tempo fa, comunque, avevano la vista lunga. Non per niente, uno dei primi a sfruttarne il filone fu un certo H.G. Wells, che, nel lontano 1898, prese (è proprio il caso di dirlo!) penna e calamaio e sfornò quello che, a tutt'oggi, può essere considerato il vero capostipite della fantascienza moderna: La Guerra Dei Mondi. Negli anni cinquanta (o giù di lì), qualcuno pensò che la trama del libro potesse essere una buona fonte d'ispirazione per trarne un film: nacque così dal nulla uno dei primi movie ad avvalorarsi di effetti speciali. Niente di esaltante, soprattutto se paragonati a quello che si vede in giro oggi (a proposito...avete visto Armageddon? Pensate che il Bossetti credeva fosse un film dove si vedeva un tizio che tirava sotto i pedoni!), ma all'epoca fecero scuola, tanto che diedero il via a una serie di produzioni culminanti con le catastrofiche pellicole di Ed Wood.
Alla GT Interactive, e più precisamente in seno alla Rage, hanno ben pensato che fosse il caso di dare una spolverata al capolavoro di Wells, visto anche che, dato il numero ingente di lustri passati dalla prima pubblicazione, dubito fortemente abbiano dovuto pagare una qualche tipo di licenza. Prende così vita sui nostri monitor questo The War Of The Worlds, che si pone a metà tra un Civilization e un Command & Conquer. A essere sincero, proprio non mi aspettavo che la Rage saltasse fuori con uno strategico in tempo reale, visto che si è sempre distinta sul mercato con produzioni altamente spettacolari, ma dal sapore prevalentemente arcade (Incoming vi dice qualcosa?). Sta di fatto che di arcade in TWOTW c'è poco o niente, anzi...con più tranquillità ci si muove, meglio si riescono a gestire tutti quegli aspetti che rendono uno strategico così complesso e affascinante da giocare.
La trama che sta alla base del libro, e quindi del gioco, ha inizio quando uno strano meteorite cade nel bel mezzo delle lande scozzesi. La realtà ci dice che il suddetto meteorite altro non è che un'astronave confetto, tramite la quale le milizie marziane attraversano l'atmosfera e atterrano incolumi sulla superficie. Visto che tempo da perdere i Marziani ne hanno ben poco, prendono subito confidenza con noi, poveri autoctoni Terrestri, mostrando subito di volerci un mondo di bene. Non appena usciti dal confettone, difatti, i simpatici amici del Pianeta Rosso (i cui mezzi terrestri assomigliano a enormi ragnoni a tre zampe) decidono di giocare al tiro a segno con un povero convoglio ferroviario che, pensate un po' la sfiga, non aveva altro da fare che passare da quelle parti proprio in quel preciso momento. Preso atto del pericolo imminente, il Concilio della Gran Bretagna decide di radunare tutte le forze disponibili e sferrare il contrattacco.
Si conclude così il filmato di presentazione che vi introduce



Un confettone alieno ormai svuotato del suo bellicoso contenuto. Dove saranno finiti?

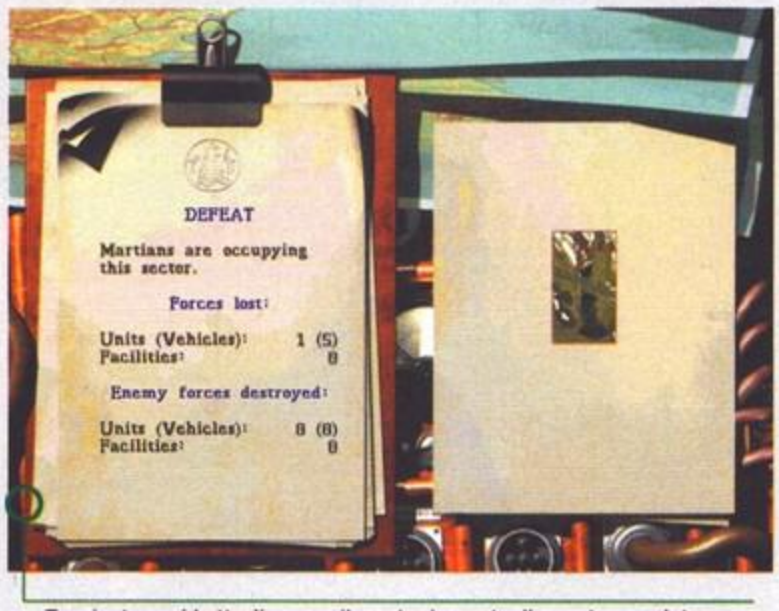


Terrestri: popolo di santi e navigatori (ma non eravamo mica noi italiani?). Le palle di cannone in questione stanno per fare molto male a quei simpatici giovincelli.

Ecco uno dei centri operativi in tutto il suo splendore. Il menu a comparsa (attivabile col tasto destro del mouse) permette di dare gli ordini alle unità di difesa della postazione.

Per ciascuno dei centri di produzione, è possibile richiamare la schermata a sinistra dove potete ordinare le nuove unità. Il piccolo numerino sotto all'icona del carro armato giallo, indica i giorni necessari al completamento dell'assemblaggio.

doversi sbattere molto, ma molto di più per avere ragione delle truppe marziane. Do per scontato che la vostra scelta possa cadere in prevalenza sulle unità Terrestri, ma tenete presente che, quanto dirò in seguito, potete prenderlo per buono anche in caso decidiate di giocare manovrando le unità aliene. La prima schermata alla quale ci si trova davanti, una volta settate le opzioni a dovere, è una mappa



Terminata ogni battaglia, ecco il mesto riassunto di quanto accaduto sul campo.

Spostare il puntatore sulle installazioni in nostro possesso, ci permette di sapere quante risorse vengono impiegate per mantenerle in piena efficienza.

Se c'è una cosa che ho imparato giocando a WOTW, è che la storia di Davide contro Golia può essere definita la panzana più clamorosa della storia dell'uomo.

Per ciascun territorio è possibile conoscere le scorte di carbone ferro e gasolio attualmente in produzione. Occhio, perché vanno via come il lupo prima dell'avvento di Francesco Salvi (questa mi sa che, se l'avete capita in due, è già tanto!).

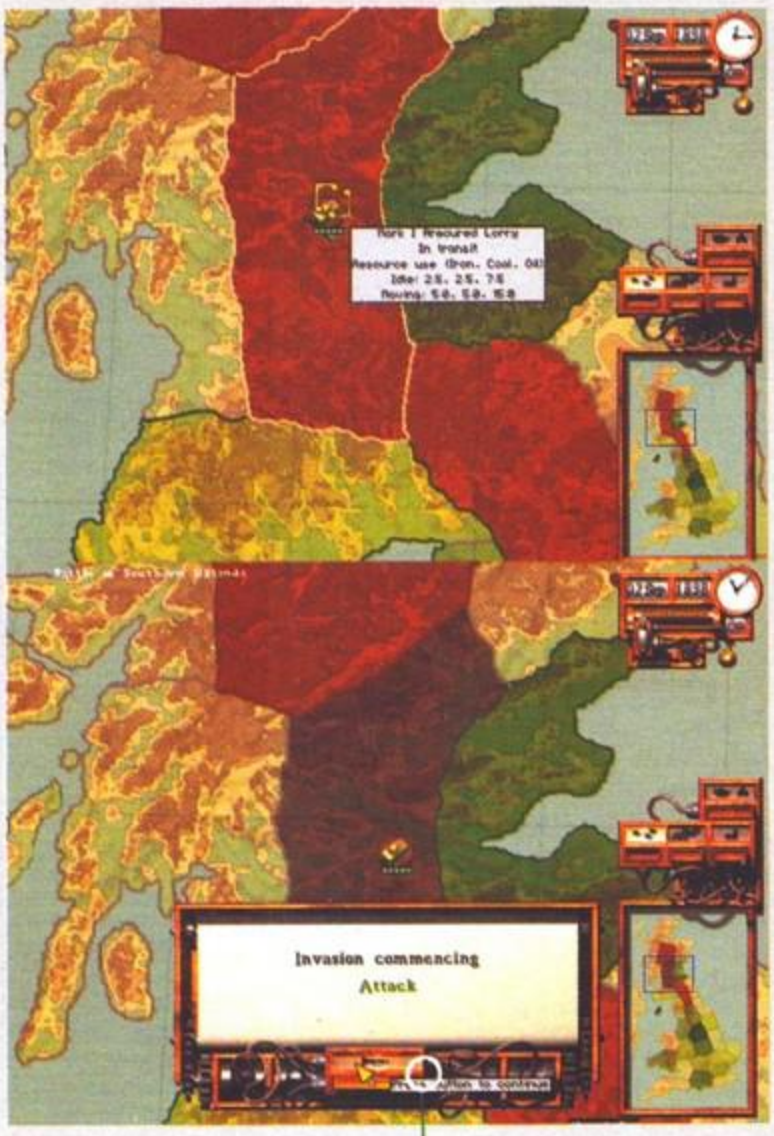
dritti dritti nel vivo del gioco. La prima decisione da compiere è quella di scegliere da quale parte stare: i buoni e poveri Terrestri, a cui stanno cercando di rubare la Terra da sotto il naso, oppure i cattivi e spietati Marziani? Se in altri giochi, quali ad esempio Red Alert, la scelta della fazione incideva solamente sui mezzi che avreste avuto a disposizione, in questo caso sappiate che decidere di giocare coi Marziani vi porta a una assoluta superiorità di unità e tecnologie, roba che gli uomini di fine '800 nemmeno si sognavano lontanamente. Di contro, prendere in mano le milizie Terrestri significa

della Gran Bretagna (con eccezione dell'Irlanda) divisa in numerose contee. A Nord, e quindi in Scozia, i territori colorati in rosso rappresentano quelli sotto la stretta sorveglianza dei gruppi marziani già atterrati sul pianeta. I territori in verde sono, invece, sotto il nostro diretto controllo, ed è da un'oculata gestione di questi che si decideranno le sorti della tenzone. Da qui potrete tenere sott'occhio ogni singolo aspetto di ciascuna delle contee da voi occupate. Principalmente, la gestione dei territori passa attraverso tre distinte fasi: la prima prevede la dislocazione delle vostre unità mobili, siano esse d'attacco o di solo supporto; la seconda, invece, contempla la coordinazione di tutte le strutture fisse, quali cantieri di produzione di unità terrestri o navali, centri di controllo (senza i quali non vi è dato sapere nulla su quanto avviene nella contea di competenza), oppure impianti di riparazione per quei mezzi che dovessero uscire malconci da un faccia a faccia piuttosto pesante con le milizie marziane; in terza analisi, avrete la possibilità di amministrare i centri di produzione delle materie prime, necessarie al sostentamento e al buon funzionamento delle vostre truppe. A proposito di quest'ultimo aspetto, conviene che io spenda un paio di parole in più. In TWOTW avrete a che fare con tre principali tipologie di materie prime: carbone, ferro e gasolio. Il carbone ha lo scopo di rifornire di energia tutte le strutture fisse che piazzerete su ciascun territorio: questo significa che se non installerete in una contea almeno una centrale carbonifera, potrete

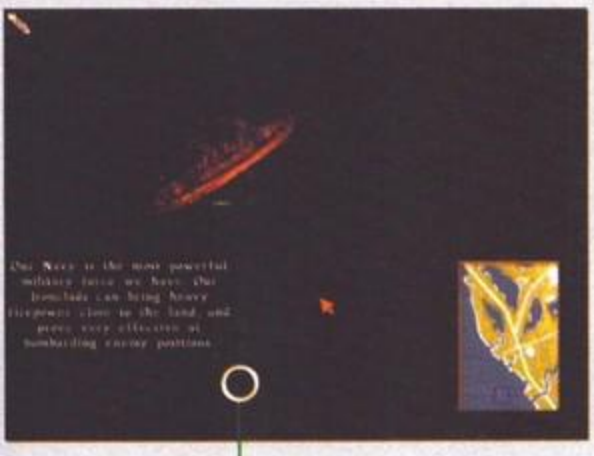
Durante una fase di esplorazione di un territorio, mi sono imbattuto in questa geometrica conformazione di crateri. Chissà perché, ma mi puzza che di qua siano passati quei fetentoni di Marziani.

bellamente scordarvi di far funzionare le vostre basi. Anche il ferro serve ai fini della costruzione di unità, visto che rappresenta l'unica fonte di con la quale espandere le vostre truppe. Il gasolio, infine, rifornisce di energia tutto ciò che si muove, vale a dire carri, navi e tutti i mezzi di trasporto. Una volta che avrete gestito tutto secondo i vostri gusti, sarà ora di darsi da fare affinché i vostri ingegneri non perdano troppo tempo in chiacchiere e si sbattano nella ricerca, in modo da studiare armi più efficaci e strutture più efficienti (dopotutto, che li pagate a fare?). A tal scopo, avremo a disposizione una specie di archivio che ci indica quello di cui già disponiamo e quello che invece potrebbe essere interessante sviluppare. Ogni studio, si sa, ha bisogno del suo tempo: ecco perché, per ciascun progetto, vi verrà anche segnalato il tempo necessario al suo completamento.

Quando vi sarete stancati di tutto questo pianificare, sarà giunto il momento di menare le mani con i fetenti alieni. Con un bel click sulle vostre unità di confine, seguito da un altro sopra un territorio rosso, farete in modo che le suddette truppe si spostino all'interno della contea per tentare di liberarla dall'occupazione marziana. E qui iniziano le magagne del gioco! Difatti, sebbene tutta la sezione di gestione appena descritta risulti essere ben realizzata e in alcuni aspetti "originale" (termine da prendere un po' con le pinze, di questi tempi!), altrettanto non me la sento di dire a proposito della parte più strettamente simile a C&C. La prima cosa che mi è saltata all'occhio durante la prima partita è stata la presenza di cinque carri nel gruppo base, invece di uno solo. 'Bene', mi sono detto, 'anziché una sola unità, ne dispongo di quattro in più. Posso allora organizzare una bella manovra di accerchiamento di quelle da leccarsi le orecchie.' Peccato che non esiste verso di controllare le unità singolarmente! Dato un ordine, tutta la truppa lo esegue senza possibilità di dividersi i compiti in alcun modo (questo avviene anche per i Marziani. Solo che la superiorità è talmente schiacciante che di ragnoni ne sono più che sufficienti soltanto tre). L'unica maniera di strutturare un minimo di strategia, è quello di impegnare sullo stesso territorio più gruppi in contemporanea. Quest'ultima soluzione sarebbe anche attuabile, sennonché la produzione di truppe richiede un grande spreco di tempo ed energie, e rischiare di sprecarne, anche solo un paio, in un'unica missione, rischia di mandare a pallino tutto quanto di buono fatto in fase di pianificazione. Anche una volta sviluppati mezzi più potenti, il problema rimane, visto che anche gli alieni, mentre



Una unità in esplorazione solitaria ha ben deciso di votarsi al suicidio e invadere uno dei territori controllati dagli alieni (colorati in rosso).



Una bella freccia verde ci mostra il tragitto che compirà l'unità in questione per spostarsi da una contea all'altra.

Due gruppi di carri armati, ciascuno formato da cinque unità, ha deciso per una scampagnata notturna sulle rive di questo fiume. Notare, please, il sapiente uso delle luci dinamiche dei carri che illuminano il terreno prospiciente la riva.

L'archivio di gestione delle ricerche è vasto come non mai. Giocare a WOTW senza soffermarsi spesso in questa schermata, è come finire in prigione direttamente senza passare dal Via (e scordatevi pure le £20.000).

Per ciascuna delle nostre unità è possibile richiamare una scheda informativa che illustra le peculiarità del mezzo in questione.

Nel boschetto della mia fantasia c'è un fottio di unità Terrestri inventate da me, che prendono regolarmente sonore mazzate...

Il pianeta Azzurro visto con gli occhi di un abitante del pianeta Rosso.

passano le ore di gioco, piazzano le loro strutture ed espandono le loro unità. Ogni battaglia nelle contee, finisce quindi per limitarsi a uno scontro frontale tra pochi mezzi, dove chi sopravvive prende il possesso del territorio. Perde così di senso la possibilità di impartire al gruppo alcuni "comportamenti " da tenere a seconda delle diverse situazioni: si potrà decidere se le unità dovranno avere un atteggiamento di attesa, oppure essere aggressive, oppure ancora attuare la tattica del Bossetti con le donne, e cioè quella del "colpisci e scappa". Ribadisco e sottolineo il concetto che esiste troppa disparità di forze tra i Marziani e i Terrestri, visto che i primi, almeno all'inizio, sono troppo superiori per poter organizzarci contro una qualsiasi tipo di offensiva, senza che questa vada a risolversi in una disfatta. A risollevare le sorti di TWOTW ci pensa l'aspetto grafico: bello, pulito, essenziale, senza troppi fronzoli di sorta, ma abbellito da alcune chicche grafiche degne di nota, come le bellissime esplosioni. Ho trovato alcuni territori un pelino scarni e privi di dettaglio, ma visto e considerato che il background lo fa la terra di Bretagna, non si possono certo pretendere paesaggi alpini e coste caraibiche. Notevole il fatto che il panorama cambia radicalmente di tonalità a seconda che vi si acceda di giorno o di notte. E' un vero spettacolo muoversi con le truppe lungo il tratto di una baia, mentre il sole sta albeggiando all'orizzonte, con il paesaggio che passa dal blu notte, via via fino al giallo vivo del giorno appena nato.

La risoluzione di gioco passa dalla 512x384 fino a una esagerata 1280x1024, per giocare con la quale serve necessariamente una scheda video con 8MB di ram se non ci si vuole addormentare tra un frame e l'altro.

Degno di menzione anche il sonoro, con buoni effetti di contorno che contribuiscono a dare al gioco quell'atmosfera di B-movie tipica dei film di fantascienza anni 50-60. Le tracce audio toccano gli apici della magnificenza, grazie alla mano sagace di Jeff Wayne e all'implementazione ottimale del Dolby Surround (ammesso che abbiate una scheda o un amplificatore che lo supporti). Ciascuna azione di gioco è accompagnata da frasi campionate che ne descrivono efficacemente le fasi (con cose del tipo 'uè, guaglione...t'hanno appena spazzato via una nave...ma che stai a fa?').

Pensando ai titoli precedenti targati Rage, questo TWOTW lascia un po' di amaro in bocca. Verrebbe da chiedersi per quale motivo abbiano momentaneamente abbandonato la strada dell'arcade puro e duro, per dedicarsi a un genere decisamente inflazionato da cloni. Il risultato, intendiamoci, non è che sia malvagio...anzi, la parte gestionale che precede le battaglie vere e proprie è realizzata molto bene. La mancanza di una trama e di missioni rigidamente susseguenti (tutto dipende da che territori volete attaccare) riduce un po' il fascino di sapere quali conseguenze avranno i combattimenti sulla storia del conflitto, ma aumenta la libertà di azione permettendovi di decidere chi e cosa attaccare. I difetti riscontrati, però, ne minano decisamente la giocabilità, parametro che insieme alla longevità decide, a mio avviso, se un gioco si meriti o meno lo Star Player. Spiacente, ma TWOTW, sebbene sia un gioco degno di nota, i ragazzi della Rage, questa volta, al famigerato bollino non ci sono arrivati.

Ivan "Kikko" Conte

Questo si che vuol dire darsele di santa ragione...

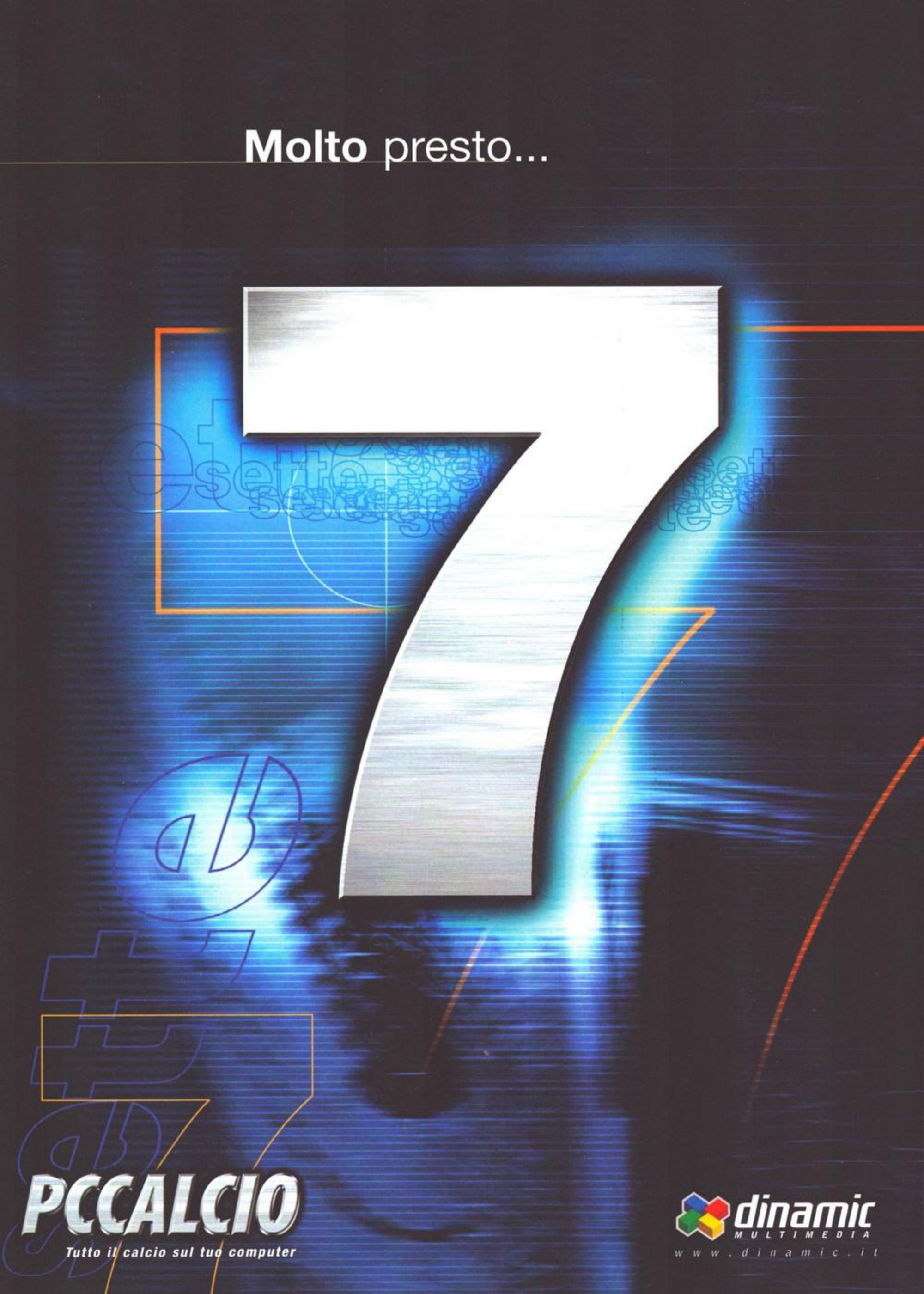
PC

Non posso negare che questo The War Of The Worlds sia un titolo decisamente valido e alternativo a tutta la massa di strategici in tempo reale che si trovano sugli scaffali di questi tempi. Tutta la parte prettamente gestionale che precede la battaglia è realizzata con una cura maniacale: di ciascun elemento del gioco è possibile conoscere e manipolare vita, morte e miracoli; la sezione riguardante la ricerca, oltretutto, è talmente vasta da permettervi un'ampia gamma di soluzioni ai diversi problemi che incontrerete cammin facendo. Altro piatto forte è la grafica che (unita a tracce audio di prim'ordine) dà al tutto quell'atmosfera un po' retrò che ci si aspetta da un gioco ambientato quasi un secolo fa. D'altronde, che quelli della Rage fossero maestri in questo, non lo si scopre di certo oggi. Tenete oltretutto presente che un paio delle immagini che vedete in queste pagine si riferiscono a una versione quasi definitiva capitatami tra le mani un paio di settimane fa (il gioco era graficamente identico alla versione definitiva utilizzata per la recensione), visto che, in fase di acquisizione, WOTW a un certo punto ha iniziato a rognare un po', entrando in conflitto con i programmi di "grab" più comuni. Poiché nella vita c'è sempre un però, devo sottolineare come la difficoltà non sia stata calibrata al meglio: utilizzare i Terrestri può portare a momenti in cui lo sforzo profuso si trasforma in frustrazione. Di contro, optare per le unità aliene significa partire in posizione di netto svantaggio in termini di territori occupati, ma avvalersi di mezzi tecnologici decisamente più avanzati, grazie ai quali non avrete grosse difficoltà a conquistare una buona porzione di mappa prima che i Terrestri possano organizzare una controffensiva degna di essere chiamata tale. Se questo non vi crea troppi problemi, fateci più di un pensierino.

HARDWARE

Un Pentium di fascia medio-alta, equipaggiato con 16MB di RAM, va più che bene per giocare alle basse risoluzioni. Dalla 1024x768 in su, oltre a un Pentium 2, è cosa buona avere una scheda video con 8MB di RAM. La magnificenza delle tracce audio trovano in un impianto Dolby Surround la loro massima espressione, per la gioia delle mie e delle vostre orecchie. That's all folks!

Molto presto...



Il 1° volante che ti farà sentire **le buche della strada!**

DELPI

SC&T²

Motore:
18 vpmdc

Coppia:
3.9 foot lbs

Giri al minuto:
1 245 rpm

Rapporto:
30:1

Potenza:
13.35 W

Trasmissione:
Doppia cinghia
12V-DC, 1700 mA

Elettronica:
Dual Processor High Speed

ULTIMATE PER4MER RACING WHEEL™ FORCE EFFECTS

PER4MER CON FEEDBACK

C'è una bella differenza tra giocare con un simulatore di rally e gareggiare veramente. E questa differenza la fa PER4MER CON FEEDBACK. Con il suo volante futuristico, i suoi pedali indistruttibili, e il suo design ergonomico, ti sentirai veramente parte della gara e crederai di essere a bordo di uno dei bolidi più potenti che la strada abbia mai visto. I suoi componenti sono tutti di altissima qualità, e il volante, che comprende anche vari pulsanti programmabili, garantisce un angolo di rotazione di ben 280 gradi con un effetto vibrazione al limite della tenuta. Allora fatti trasportare subito nella nuova dimensione della corsa... Se non ci riuscirà PER4MER, non ci riuscirà nessuno.

PREZZO STRABILIANTE: £. 399.000!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE
Qualità Interattiva.

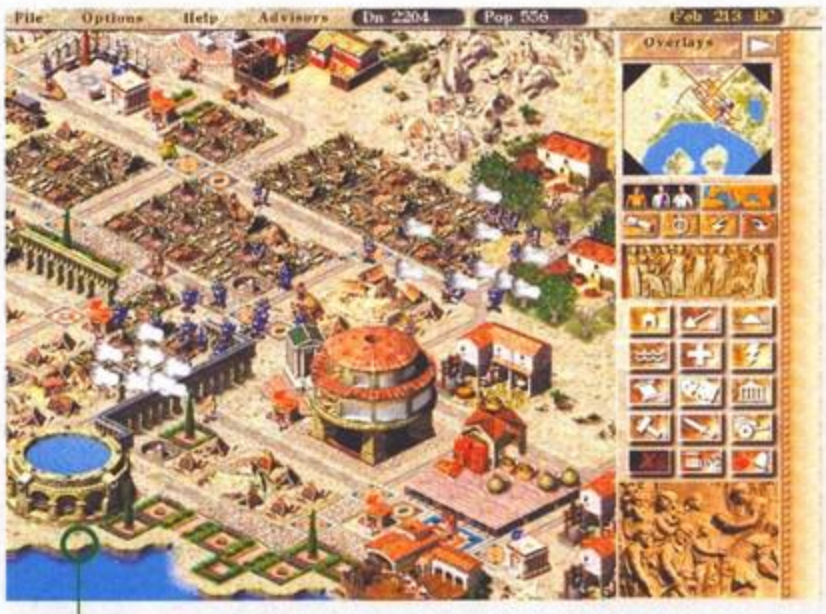
CAESAR III

...E l' Imperatore disse: "Bella Vobis, ego sum Nikazzae!"

STAR PLAYER • GAMES machine • STAR PLAYER

Ricordate quando alle elementari vi facevano fare tutti quei temini un po' insulsi e banalotti tipo "Cosa farò da grande?" e "Racconta le tue vacanze" (un must delle prime settimane di settembre... Mi sorge il dubbio che la narrativa d'avventura sia nata dai primi pensierini scritti da qualche giovanissimo studente assiro o giù di lì...)? Bene, l'altro giorno mentre stavo giocando a Caesar 3 (e lo chiamo pure lavoro... Mah!) mi sono ritrovato a pensare a uno di questi ignobili scritti dell'era pre-Nikazzi (quando avevo ancora un'identità all'anagrafe...), una cosa che suonava tipo "Se non fossi nato in questo secolo, quando ti sarebbe piaciuto vivere?". Il motivo di questo collegamento mentale è da ricercarsi in quello che scrissi nel suddetto tema, o meglio ancora nelle conclusioni a cui arrivai: se proprio avessi dovuto scegliere un momento storico differente dal mio sarei andato a colpo sicuro sul Romano Impero. E' strano pensare che uno come me, che ha iniziato a giocare ai videogiochi poco dopo la prima poppata di latte materno (ah... Non ringrazierò mai abbastanza il destino per avermi fatto nascere in una famiglia proprietaria di un bar pieno di coin-op! I casi erano due, o mi mettevo a fare questo lavoro o mi sarei ritrovato a svuotare macchinette nelle sale giochi...), tecnofilo convinto e tecnomane incallito (ve la butto lì: leggo Focus, sono un fan di Star Trek e mi sono appena comprato una di quelle sveglie che proiettano l'ora sul soffitto... Se non basta questo a definirmi maniaco...), possa immaginarsi con una bella toga bianca e con qualche bel rametto verde in testa a girare per le vie di Roma, o meglio ancora alle terme, a parlare con gli amici delle ultime gare tra i gladiatori della Mediolanum A.C. (credo stia per Assoggettati Cristiani) e quelli della Juventus (che, ricordiamocelo, potevano schierare il mitico Socrates, il fenomeno greco...), ma tant'è: vuoi per il fascino dell'epoca, vuoi che non riesco a immaginarmi un altro periodo in cui ci si potesse sollazzare così tanto (beh, mica ho detto che mi sarei visto a fare il contadino o peggio ancora lo schiavo!), resta il fatto che la Roma antica mi ha sempre affascinato un bel po'. Quale modo migliore, allora, di dare un po' di soddisfazione e di libero sfogo all'immaginazione che tuffarsi nella più accurata ricostruzione ludico-virtuale dell'Impero di Cesare mai vista sui nostri bei monitoroni? Come dite?

Come avevo già anticipato qualche mese fa in sede di preview, l'arco di tempo trascorso dall'ultima comparsa di un titolo della saga (alla seconda uscita si parla di seguito, alla terza di saga e dopo la quarta... cos'è, tormentone?) di Caesar è di circa tre anni, un bel po' nel mondo dei videogiochi. Nonostante questo l'annuncio dell'uscita del terzo "Sim S.P.Q.R." ha destato un certo interesse, soprattutto negli appassionati del genere che hanno ancora negli occhi quel gioiellino del suo predecessore, primo titolo del filone dei manageriali urbanistici a scostarsi un po' dalla "Madre di tutte le città simulate" (ideata dalla Maxis nei tempi che furono), introducendo qualche spunto decisamente innovativo a un modello che stava andando un po' alla deriva. In Caesar 2, invece,



Purtroppo abbiamo veramente fatto arrabbiare Cesare... Pensate che ha mandato le sue legioni a fare terra bruciata in città! Mi sa che un "Perdonooooo" non basterà....

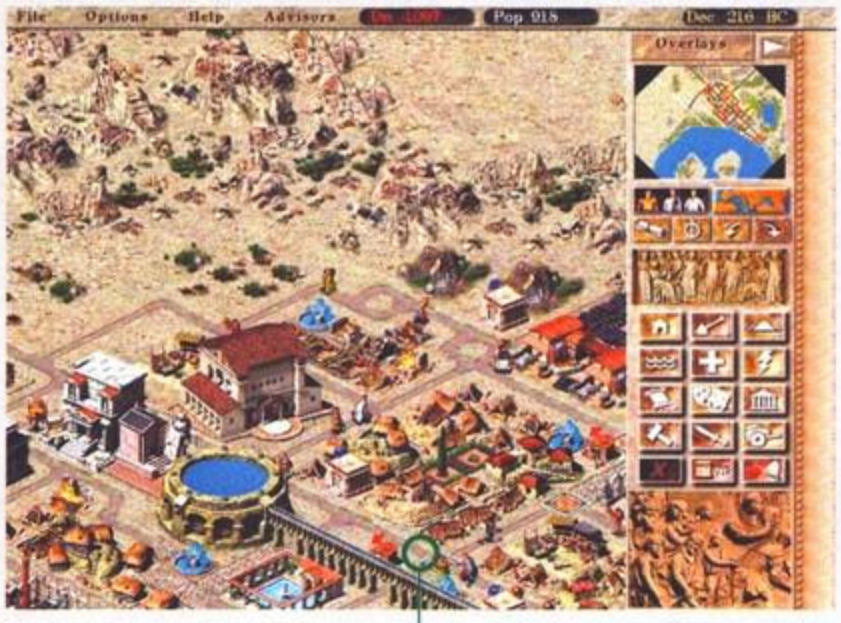
Ogni volta che l'Imperatore deciderà di promuoverci a un nuovo incarico è possibile scegliere tra un territorio pacifico e uno più movimentato che prevede l'uso di unità militari.

Questa piccola frazione isolata dal resto della città rappresenta un vero gioiellino di evoluzione urbana. Palazzi prosperosi, tutti i confort... Ma è la Milano2 dell'Avanti Cristo!

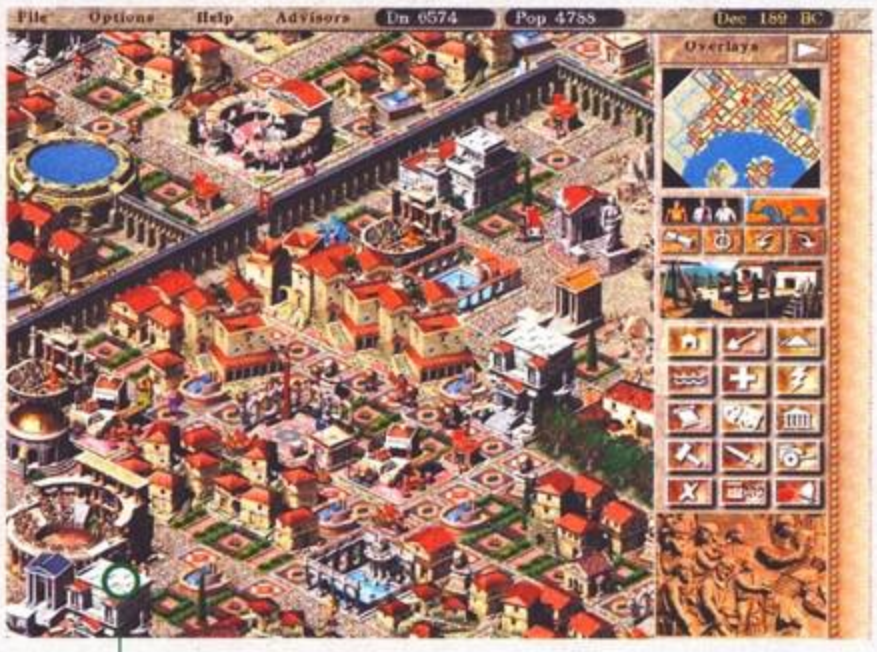
Lo svago è un'arma molto potente nelle mani del governatore. Grazie a essa si può migliorare il morale degli abitanti e convincere molta più gente a insediarsi nel centro urbano.

il giocatore poteva finalmente confrontarsi con problemi di varia natura, dal controllo militare del territorio alla gestione dei rapporti commerciali con altre città e persino gestire diverse questioni di natura politica (piove, Senato ladro...), ma la cosa più importante è che finalmente qualcuno si era accorto che il gioco fine a se stesso (e Sim City è, a tutti gli effetti, il miglior esempio di questo concetto) alla lunga stanca e perde di interesse, mentre invece dare uno scopo e modificare gli obbiettivi mano a mano che si prosegue nelle "missioni" porta il giocatore a trovare nuovi spunti e nuove motivazioni. Con un'eredità come questa (e tenendo presente che nel frattempo di acqua sotto i ponti ne è passata proprio tanta), riuscirà Caesar 3 a essere innovativo quanto il suo precursore? Per rispondere a questa domanda è il caso di entrare nel vivo del discorso e andare a vedere un po' cosa ci viene offerto in quest'ultima fatica di casa Sierra.
Dunque, la prima cosa che si intuisce iniziando una partita a Caesar 3 è l'esatta intenzione di ricostruire un determinato periodo della lunga esperienza della civiltà romana e, con più precisione, il periodo che succede alla trasformazione della Repubblica in Impero e che termina poco prima dell'affermazione del Cristianesimo e della successiva scissione delle terre d'oriente e d'occidente (non chiedetemi di ricordare di più... Ammetto che le date non sono il mio forte). Quello preso in considerazione è sicuramente il momento di maggior gloria della civiltà: Cesare è al comando e grazie alla sua capacità conquista mano a mano i territori del mediterraneo e dell'Europa centrale, assimilando (manco fosse un Borg...) le civiltà che via via si paravano all'espansione romana.

Il nostro ruolo in questa conquista è quello di costruire, organizzare e difendere le città che il buon Cesare deciderà di affidarci in qualità di governatore dell'Impero. Ovviamente all'inizio la fiducia di cui goderemo non ci metterà subito in condizione di ottenere incarichi di prestigio (la nostra carriera inizierà con il titolo di semplice cancelliere e ci porterà a sperare di soppiantare Cesarone in persona) e, proprio per questo motivo, le prime assegnazioni ci vedranno fare pratica con zone del territorio italiano decisamente tranquille, ma man mano che convinceremo l'uomo del dado ("Dado Tratto: innamorarsi a Latina"...) delle nostre capacità (e lo faremo esaudendo le sue richieste per ogni assegnamento) potremo giocare un ruolo sempre più decisivo nelle sorti dell'Impero e chissà, magari riusciremo a fondare una seconda città eterna...
Già da queste prime procure il nostro compito sembra tutt'altro che semplice: una città per funzionare correttamente necessità di un controllo equilibrato e attento dei bisogni primari del cittadino (d'altronde una città senza abitanti a che serve?), in primo luogo di quelli di sussistenza, ovvero disponibilità di un terreno su cui edificare una casa e disponibilità di approvvigionamento di cibo e di acqua. Per fare questo l' Impero ci mette a disposizione una limitata quantità di denari con i quali avviare l'insediamento e renderlo al più presto autosufficiente (non è il caso di imbruttire l'Imperatore andando sul lastrico, quindi occhio al borsino...).
Appena sparsa la voce nelle regioni circostanti della nascita di un nuovo centro urbano nel quale trovare cibo e lavoro inizieranno ad arrivare i primi cittadini: essi andranno a insediarsi sui terreni edificabili e cominceranno a occupare i posti di lavoro disponibili (ogni attività necessita di una forza lavoro che la tenga attiva, sia questa la produzione di cibo nelle fattorie, il mantenimento delle strutture idriche, l'istituzione di prefetture per garantire la sicurezza del cittadino contro incendi e criminalità ecc. ecc.). Ma quanto appena descritto non è che l'inizio del nostro compito... siamo chiamati a creare una città, non un paesello rurale! Man mano che la popolazione aumenterà, infatti, i

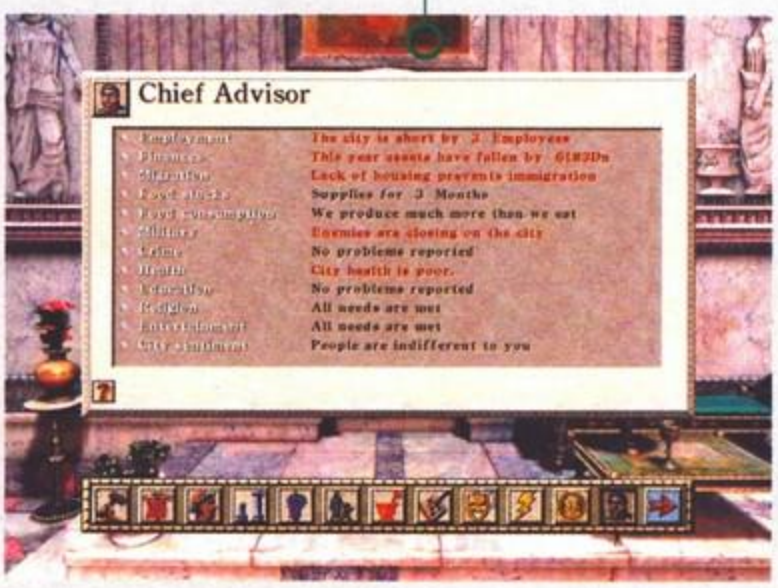


Qualcosa non deve aver funzionato troppo bene e alcuni palazzi della città hanno purtroppo preso fuoco: notate i prefetti che trascinano faticosamente dei secchi pieni d'acqua... Bella invenzione l'idrante!



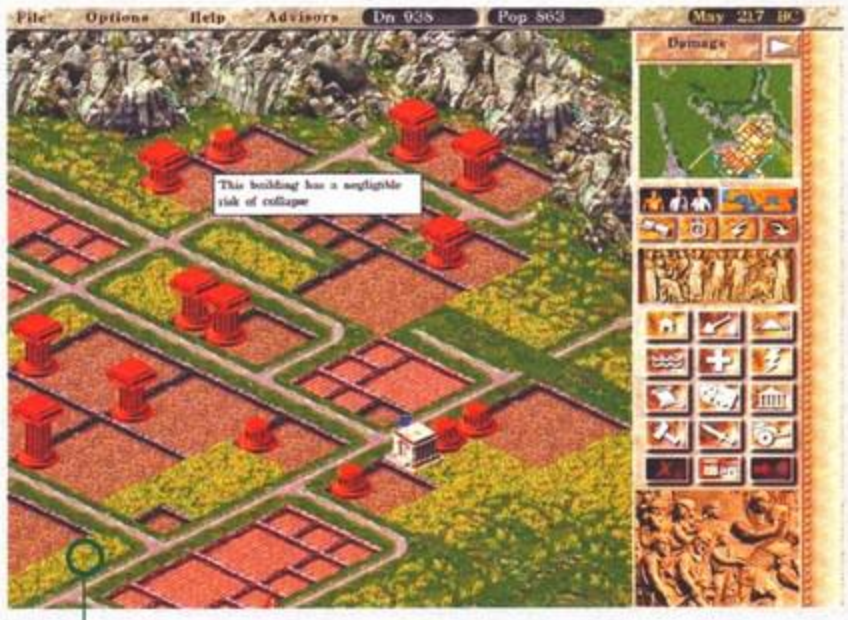
Uno dei parametri che Cesare considera fondamentali per la riuscita di un assegnamento è la prosperità dell'insediamento. Questa dipende direttamente dal fasto dei palazzi e dal benessere dei cittadini.

I muri della città hanno ceduto all'attacco dei Galli, ma per nostra fortuna la città dispone di una difesa militare ben addestrata e pronta a intervenire.



Per nostra fortuna esiste una tabella che riassume punto per punto la situazione della nostra città. Le voci in rosso indicano problemi o situazioni potenzialmente pericolose (mavvà?).

nostri protetti avanzeranno richieste sempre maggiori, in primo luogo vorranno avere accesso a strutture religiose nelle quali professare la loro fedeltà agli dei. In Caesar 3 l'aspetto religioso è molto importante e non si limita alla costruzione di qualche tempio per fare contenti gli abitanti, principalmente perché gli dei esistono e sono anche molto, ma molto potenti! Il Pantheon comprende ben cinque divinità differenti: Cerere, dea dell'agricoltura, Marte, dio della guerra, Mercurio, dio del commercio, Nettuno dio del mare e Venere, dea della bellezza. Ognuno di essi va venerato e riverito al meglio delle nostre possibilità (costruendo templi e organizzando feste in onore di un particolare dio), perché un dio felice e compiaciuto potrà essere un valido alleato che aiuterà volentieri i suoi fedeli, aumentando la produzione di cibo, proteggendo i mari e il morale degli abitanti e così via, mentre un dio adirato e iracondo sarà una gran brutta gatta da pelare che getterà malattie e piaghe di ogni genere sugli irriverenti miscredenti. Altra questione da affrontare appena possibile è la difesa del territorio e l'istituzione di una o più legioni. Prima di entrare nel dettaglio, però, concedetemi un piccolo inciso. Una delle caratteristiche più intriganti di Caesar 3 è la varietà di situazioni e compiti che il gioco ci propone in ogni diverso assegnamento. Ogni volta che si viene promossi ad altre faccende ci capiterà di dover scegliere tra due diversi incarichi: uno più tranquillo e pacifico, l'altro più pericoloso. Se si propende per la prima scelta la provincia che andremo a occupare presenterà resistenze minime o addirittura nulle (anche se è buona norma avere almeno una legione, giusto per scrupolo), ma se si sceglierà di affrontare territori di guerra la difesa del centro abitato diventerà un'assoluta necessità. Per ottenere delle guardie armate efficienti sono richieste alcune costruzioni fondamentali a quest'attività, tra le quali la caserma (è possibile averne una sola per città) e il forte (uno per ogni legione) che ospiterà il battaglione vero e proprio. La scelta del tipo di forte influenza anche la natura stessa dell'unità militare che creeremo: è possibile allenare legionari, fanteria e lancieri. Ma anche dopo aver costruito tutto il necessario.
I nostri campi di allenamento rimarranno comunque deserti... E certo! Come si fa ad avere a disposizione dei guerrieri senza disporre della benché minima traccia di armi e attrezzature varie? Questo discorso ci porta a valutare un altro aspetto di Caesar 3: l'estrazione di materie prime e la produzione e il commercio di beni di vario genere.
Ogni provincia dispone di alcune caratteristiche che la rendono adatta al recupero di alcuni materiali: se ad esempio la città ha accesso a un bacino idrico potremo tranquillamente instaurare una cava per produrre argilla, grazie a una foresta potremo avviare un'industria basata sul legno, con qualche montagna potremo estrarre ferro e marmi... Insomma, in ogni territorio avremo a disposizione qualche risorsa naturale

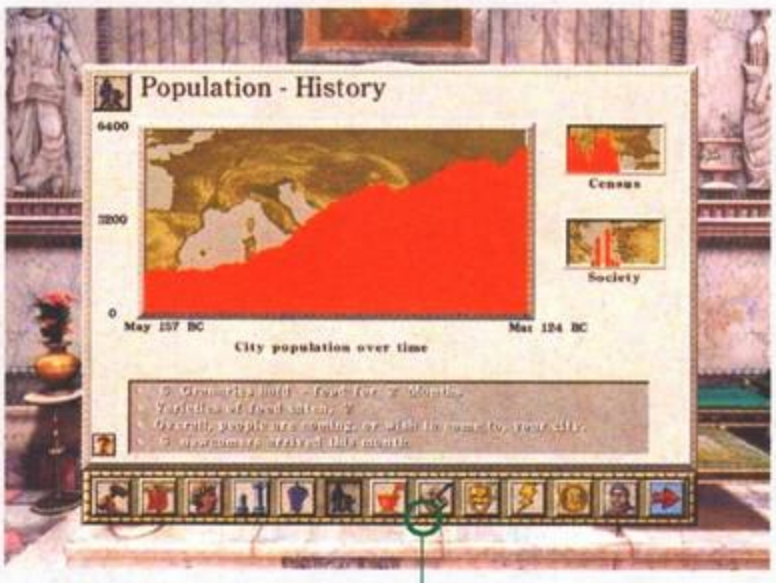


Grazie alla possibilità di mostrare diverse mappe della città, evidenziando le varie necessità popolari e le situazioni di rischio, possiamo controllare l'andamento del nostro insediamento quartiere per quartiere.

Una volta aperta una tratta commerciale i mercanti "stranieri" possono raggiungere i magazzini della città in due modi differenti: a cavallo o con una nave, ma in quest'ultimo caso è necessario possedere un porto dove farli attraccare.

Ogni abitante della città può fornire chiare indicazioni sullo stato di salute e di morale della popolazione. Utilizzando quest'opzione frequentemente eviteremo esodi di massa e salveremo la nostra bella poltroncina (funzionasse così anche per i politici moderni...).

È possibile controllare il contenuto di ogni magazzino della città e, se necessario, porre dei limiti ai tipi e alle quantità di beni da trattenere.



I grafici dell'anagrafe possono fornire molte indicazioni sul numero di abitanti, sulla composizione del ceto sociale e sulle fasce d'età dei cittadini.

da sfruttare a nostro vantaggio. Una volta acquisita la possibilità di recuperare una materia prima potremo usare quest'ultima come base per una successiva lavorazione: ceramiche dall'argilla, mobilio dalla legna, armi dal ferro (che v'avevo detto?) e così via, il tutto costruendo fabbriche ad hoc. Sicuramente vi starete chiedendo in che modo tutto questo può essere d'aiuto allo sviluppo della città... C'entra eccome, anzi è la base per gestire una città come si deve!

Grazie ai vari prodotti potremo migliorare l'aspetto e la capacità delle abitazioni dell'insediamento (che si trasformeranno da tende in capanne, case, palazzi e ville a seconda della varietà di merci in circolazione nei mercati) e saremo in grado di costruire alcuni palazzi particolarmente lussuosi e importanti. Già, e se il territorio non mi permette di produrre autonomamente un certo tipo di prodotto? Cosa succede se non ci sono alberi o se le montagne non contengono ferro? In questo caso entra in gioco il commercio, cari miei... Ci sarà pure un vantaggio nel fare parte di un Impero, no? Per aprire una rotta commerciale dovremo però prima scoprire quali città vicine sono disponibili alla compravendita di prodotti e cosa necessitano, dopodiché basterà essere in grado di ricevere i mercanti con apposite strutture (magazzini per le merci, porti per l'attracco di navi e via dicendo) e il gioco è fatto! Allora, quanto detto finora dovrebbe avervi reso l'idea della complessità e della profondità di Caesar 3. Pensate, non ho neanche accennato a tutta la gamma di costruzioni dedicate all'intrattenimento (teatri, anfiteatri colossei e ippodromi), alla gestione del servizio sanitari (terme, cliniche, ospedali) e all'istruzione pubblica (scuole, accademie, librerie) che ho già quasi esaurito lo spazio a mia disposizione! Sono sicuro che qualcuno di voi starà dubitando della reale giocabilità di un titolo così complicato. Non sarebbe la prima volta che un gioco promette tantissimo e poi non riesce a essere sufficientemente "user-friendly" da risultare piacevole... Per fortuna questo non è il caso di Caesar 3: grazie agli esaurienti tutorial, ma soprattutto agli innumerevoli aiuti forniti dai cosiddetti consiglieri (che poi altro non sono che le identità fittizie con le quali ogni gioco del genere rappresenta tabelle e controlli di gestione di vario tipo) e dalle esaurienti informazioni ottenibili interrogando gli stessi cittadini, impratichirsi con tutto gli strumenti del perfetto governatore sarà non solo semplice, ma anche dannatamente divertente...

Massimo "S.P.Q.N.K.Z." Nichini

Un'altra risorsa alimentare alternativa ai campi è rappresentata dalla pesca: i romani non sono mai stati particolarmente abili in questo, ma le popolazioni medio-orientali sono dei veri assi del mare!

Coltivazioni di grano e allevamenti di suini sono un'importante risorsa di cibo per la città, peccato che possano sorgere solo su terreni particolari e, purtroppo, alquanto rari...

La mappa dell'Impero ci permette di controllare quali città sono disposte a commerciare e cosa comprano e vendono i loro mercanti.

PC

Caesar 3 è semplicemente la massima espressione di un genere che sembrava non avere più alcuna speranza di sorprende i videogiocatori. Divertente, intrigante, vario, complesso ma al tempo stesso giocabile, impegnativo anche se mai eccessivamente cervellotico: in una sola parola incredibile. Per quanto riguarda l'aspetto estetico, sia la grafica che il sonoro risultano più che gradevoli e adeguati alla tipologia di gioco, così come l'intelligenza artificiale è di gran lunga proporzionata all'enorme mole di opzioni e variabili cui deve fare fronte. A voler essere un po' pignoli l'unico neo, perché parlare di difetto è decisamente esagerato, può essere rappresentato dalla estrema difficoltà di alcune missioni: già al terzo, quarto assegnamento ci vorranno ore prima di accontentare le richieste dell'Imperatore. Ma d'altronde i romani ci hanno messo centinaia d'anni a conquistare quasi tutto il mondo conosciuto, pensavate di cavarvela in un paio di giorni?

HARDWARE

Il principale vantaggio dell'apprezzare il genere di giochi a cui appartiene Caesar 3 (i "City builder", per dirla all'anglosassone) è che le richieste hardware necessarie a far funzionare correttamente il titolo non sono particolarmente "pesanti" e quindi non necessitano a tutti i costi di una macchina aggiornatissima (sempre nei limiti della decenza, s'intende...). In particolare il titolo Impressions si accontenta senza troppi problemi (funziona, cioè, senza alcun rallentamento) di una macchina basata su Pentium 90 che abbia almeno 16 MB di memoria RAM, una scheda video SVGA, l'immancabile lettore CD-ROM almeno 4X, una scheda sonora compatibile Direct Sound e uno spazio sul disco fisso di almeno 150 MB. Caesar 3 funziona solamente su piattaforma Windows 95/98 e necessita della presenza delle librerie DirectX 5.0.Il principale vantaggio dell'apprezzare il genere di giochi a cui appartiene Caesar 3 (i "City builder", per dirla all'anglosassone) è che le richieste hardware necessarie a far funzionare correttamente il titolo non sono particolarmente "pesanti" e quindi non necessitano a tutti i costi di una macchina aggiornatissima (sempre nei limiti della decenza, s'intende...). In particolare il titolo Impressions si accontenta senza troppi problemi (funziona, cioè, senza alcun rallentamento) di una macchina basata su Pentium 90 che abbia almeno 16 MB di memoria RAM, una scheda video SVGA, l'immancabile lettore CD-ROM almeno 4X, una scheda sonora compatibile Direct Sound e uno spazio sul disco fisso di almeno 150 MB. Caesar 3 funziona solamente su piattaforma Windows 95/98 e necessita della presenza delle librerie DirectX 5.0.

DELPI

Una serie completa...

...per chi fa sul serio!

ZYE TECHNOLOGY LIMITED

F1 SIM
Prezzo Consigliato:
£. 450.000

F1 SIM COMPACT
Prezzo Consigliato:
£. 270.000

NOVITA'

CONTROL FREAK PC
Prezzo Consigliato:
£. 150.000

I MIGLIORI VOLANTI PER PILOTI VERI !

Inutile negarlo: simulare ci riesce proprio bene. Ma quello che stai per leggere è tutto vero, dalla prima all'ultima lettera! Ora le tue gare hanno 3 nuovi partner firmati ZYE TECHNOLOGY, il meglio dal mondo dei volanti.

Iniziamo con **F1 Sim** che non ha bisogno di presentazioni: è il numero uno! Costruito interamente in acciaio, rivestito in pelle e cucito a mano, questo "mostro dello sterzo" non ha niente da invidiare a quello delle auto di Formula 1: il suo sistema di guida (volante + pedaliera) è di un realismo impressionante e assicura la massima precisione nel controllo dell'auto.

E **F1 Sim Compact** ? E' la stessa cosa in versione "compatta": volante autocentrante a sblocco rapido, cambio con bilanciere in metallo, altissima precisione di guida, indicatori led e pulsanti programmabili sulle razze del volante... Come il suo "fratello maggiore" è Plug and Play, ovvero non necessita di alcun driver di installazione.

Control Freak PC, la grande novità Plug and Play. Un meccanismo di rotazione di elevata qualità (280°!), 11 pulsanti programmabili, una pedaliera sensibilissima, comoda e resistente... Questo volante utilizza materie plastiche ad altissima resistenza e non ti lascerà mai a piedi!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE
Qualità Interattiva.

screenshots reali

Jane's, con WWII Fighters, ti porta indietro nel tempo quando l'abilita` faceva la differenza. Quando l'esito di un duello dipendeva dai piloti e non dalla tecnologia.

spit. fire.

SCARICA IL DEMO DA....
http://www.janes.ea.com

WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

© 1998 Electronic Arts. "We Build Sims by the Book" e Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. Jane's è un marchio registrato di Jane's Information Group. Dati di informatica della Jane's Library © 1998 Jane's Information Group Ltd.

NBA Live 99

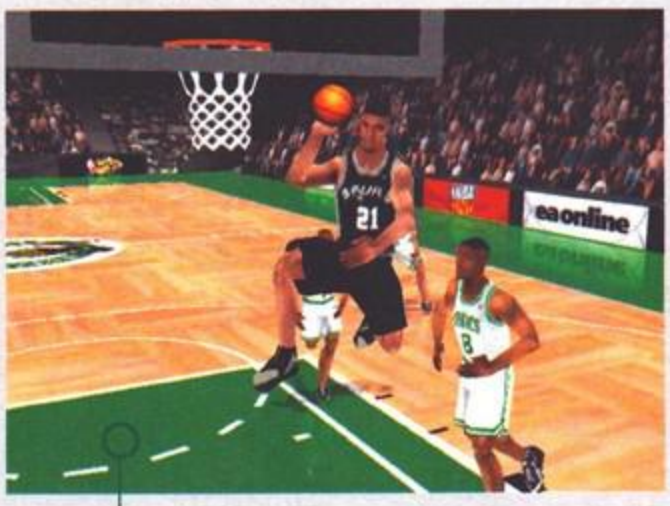
Torna la migliore simulazione della pallacanestro esistente. Ed è nuovamente spettacolo.

Non è Michael Jordan, ma la schiacciata è comunque di classe!

Tutte le volte che arriva un gioco di simulazione sportiva, purtroppo, si ripresenta al provetto redattore l'ostacolo dell'incipit, ovvero il modo per iniziare l'articolo. Un escamotage di sicuro effetto potrebbe essere rappresentato dalle peripezie che il sottoscritto ha dovuto compiere per mettere le sue manacce unticce sul prodotto in questione, ma immagino che la telecronaca in tempo reale del mio viaggio in automobile tra Vigevano e Milano possa attrarre la vostra gentile attenzione, più o meno, come un'enciclopedia multimediale su CD ROM in edicola potrebbe intrippare qualcuno interessato a "Trenta maschi per Sandy", per cui direi di passare oltre. La serie di NBA Live rappresenta, per l'utente PC appassionato di basket, l'equivalente di uno scooter tutto cromato per un tazauro di periferia, è difficile resistere al suo fascino, e i motivi sono facilmente intuibili: grafica sempre più attenta ai particolari, ottimo livello di simulazione, ricerca del realismo, fedeltà ai nomi e alle squadre originali dell'NBA e tanto, tantissimo divertimento, soprattutto quando si gioca in coppia.

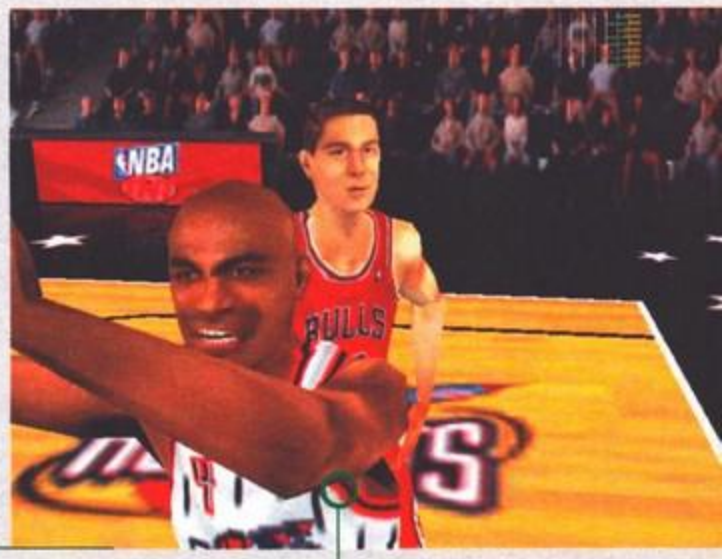
La fama di questo gioco cominciò nell'ormai relativamente lontano 1996, quando i Pentium 90 rullavano ancora di brutto, la serie di NBA Live era ancora al primo o al secondo episodio (adesso non ricordo precisamente – scusatemi) e la versione '96 si qualificò subito come la più impressionante simulazione cestista mai uscita per un personal computer. A dire il vero, non fu un traguardo così difficile da raggiungere: prima di allora, le poche uscite furono di livello estremamente basso, acquistabili giusto perché erano le uniche. In ogni caso, NBA Live 96 rappresentava tutto ciò che un videogiocatore si sarebbe aspettato da un moderno gioco di basket: grafica texturizzata, movimento piuttosto realistico, buona giocabilità... insomma, c'era di che divertirsi. L'anno dopo, purtroppo, il testimone lasciato dall'edizione 96 non fu assolutamente ben raccolto da NBA Live 97, che presentava qualche baco di troppo e alcune 'sviste' nella regolazione dei parametri, col risultato che, per quanto giocabile fosse il prodotto in sé, non riuscì a ottenere un successo dalla critica pari al suo predecessore. Inoltre, se non ricordo male, il gioco fu anche bistrattato per le richieste hardware un po' eccessive per l'epoca, che lo portarono a scatticchiare sulla configurazione 'medio-alta' del tempo. Passò così un altro anno, e giunse in redazione NBA Live 98, che ebbi io stesso l'onore di recensire sulle pagine di TGM (ricordate la storia di Unga e Bunga che tiravano a canestro? Ecco...), conferendo ad esso un voto che ritengo a tutt'oggi appropriato: la versione 98, infatti, metteva definitivamente a tacere tutte le critiche giunte a quella precedente, coniugando a una programmazione sapiente l'uso dei sempre più diffusi acceleratori grafici in Direct3D. Ad essa devo necessariamente legare anche il ricordo di un torneo organizzato in concomitanza con lo scorso FuturShow, passato a perdere la voce nel tentativo di richiamare l'attenzione dei partecipanti. Sforzo inutile, in quanto davanti a me c'era lo stand di Radio DeeJay con tutta la potenza dei suoi amplificatori e, dietro di me, i container metallici del nostro stand che facevano da cassa di risonanza. Se la kermesse verrà ripetuta anche quest'anno, come spero che sia, non stupitevi se mi vedrete dotato di megafono e di tappi per le orecchie...

Arriviamo così, finalmente, alla versione 99, che presto farà irruzione in tutte le vetrine dei negozi assieme all'attesissimo Fifa. Diciamo subito che, dal punto di vista della giocabilità, non ci discostiamo gran che dall'edizione del 1998: il livello di simulazione raggiunto è infatti così alto da non necessitare di ulteriori affinamenti. Ciò che mi sembra cambiato, almeno per quanto concerne questo importante aspetto del gioco, è il livello di difficoltà, che mi sembra aumentato. Inoltre, i giocatori avversari interagiscono molto meglio tra di loro, passandosi il pallone e rispettando gli schemi con maggior naturalezza. Questo implica, da parte vostra, la



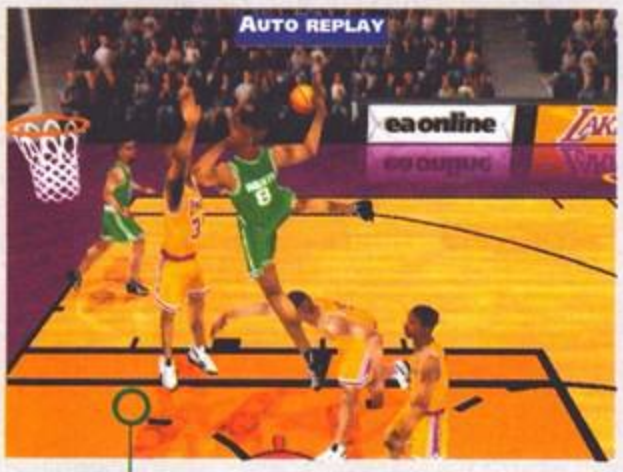
I Celtics faranno una certa fatica a contrastare azioni tipo questa...

Un'altra bella visuale del gioco...



"Straccia la retina!" Notate per cortesia il pubblico sullo sfondo: pur trattandosi di una texture risulta decisamente più convincente rispetto al passato.

Un altro chiaro esempio della qualità grafica del gioco. Se penso che una volta era già tanto se la palla non era quadrata...



Il livello del dettaglio grafico è davvero impressionante: questo non è un replay o un filmato... è il gioco.

necessità di utilizzare tattiche e interventi difensivi con maggior oculatezza, essendo diventato più difficile intercettare o catturare il pallone. Mi è sembrato, infine, che gl'interventi del computer in merito ai vostri compagni di squadra siano meno incisivi che in passato: se non altro, questi ultimi sembrano molto meno titubanti in fase di attacco.

Dal punto di vista audiovisivo, invece, è cambiato tutto, e in meglio. Al di là della telecronaca in italiano di Guido Bagatta, che fa sicuramente piacere e che rende il gioco molto più "professionaaaleee" e divertente da ascoltare; in più, va doverosamente notato come tutti gli elementi a video siano stati finalmente localizzati in Italiano, senza lasciare nulla al caso (o all'inglese). Giocando, vi sembrerà quasi che il prodotto sia stato realizzato completamente in Italia, vista la scioltezza con cui la nostra lingua è stata utilizzata. Per non parlare poi della grafica, che rende ormai d'obbligo l'acquisto di una bella scheda acceleratrice (anche una normalissima e ormai economica Voodoo1 va bene): il dettaglio dei giocatori raggiunge quasi la perfezione, soprattutto nei volti (mentre lascia ancora un po' a desiderare nella fisionomia degli arti, un po' troppo innaturali nelle loro spigolature), che adesso si muovono e reagiscono in base agli eventi: potrete capire come vanno le cose anche osservando le espressioni facciali dei cestisti! Una raffinatezza che non si limita alla partita vera e propria (incredibili le boccacce durante le sostituzioni: insulti al mister?), ma anche ai menu iniziali e nei pannelli a cavallo tra i quarti. Gli altri elementi a video, infine, dimostrano un'attenzione a dir poco puntigliosa per il dettaglio da parte dei programmatori: impossibile non notare i riflettori e gli altri elementi che si rispecchiano sul pavimento, o ancora il livello d'interazione tra i giocatori e il campo (tipo il canestro che si piega quando qualcuno ci si aggrappa in seguito a una schiacciata, con tanto di movimento realistico della retina!). Insomma, NBA Live 99 è davvero una gioia tanto per gli occhi quanto per le orecchie, la cui attenzione verrà spesso attirata dalle belle musiche e dagli effetti sonori digitalizzati. Inoltre, anche l'attinenza della telecronaca mi sembra di buon livello: un problema che affliggeva, per esempio, World Cup 98, era proprio il fatto che spesso le azioni venivano commentate in maniera errata, mentre qui mi sembra che ci siano "meno cose da dire" e che vengano "dette meglio". Certo, qualche svarione capiterà sempre, ma fino a che non inventeranno un computer capace di pensare da solo, possiamo tranquillamente accontentarci di questi coraggiosi tentativi di implementare delle buone routine di Intelligenza Artificiale.

Per il resto, non è che ci sia molto da aggiungere: la presentazione è costituita dalla solita orgia di immagini, effetti speciali, musiche, filmatini e filmatoni a cui la EA ci ha ormai abituati, e non differisce gran che dall'edizione precedente (se non per la lunghezza, che in questo caso mi sembra maggiore). Manca, come al solito, una canzone che faccia da 'brano trascinante' come nei rispettivi giochi di calcio (o adesso anche nell'hockey, con David Bowie, ndMax), ma i ritmi un po' funky e un po' jazzati ottenuti con strumenti reali dai musicisti della EA fanno comunque la loro bella figura, senza stufare praticamente mai.

Come sempre accade da un anno all'altro, poi, i menu tra una partita e l'altra si sono appesantiti a causa di un nuovo effetto "comparsa e scomparsa", che li vede ingrandirsi via via dal centro dello schermo. Inutile aggiungere che i possessori di configurazioni più modeste preferiranno attivare immediatamente l'opzione per eliminare questo tipo di animazioni (cosa che immagino faranno comunque tantissimi utenti, me compreso), mentre va doverosamente

IL BOX DEI CONFRONTI

Ogni volta che esce un nuovo capitolo della serie 'EA Sports 9x' sorge spontanea la domanda "io ho già l'edizione dell'anno scorso, vale la pena affrontare nuovamente l'esborso monetario?", e come sempre la risposta è "dipende". Se siete fan accaniti c'è poco da fare, è un po' come l'uscita dell'album nuovo del gruppo preferito: o si compra, o si compra; se invece siete soltanto dei giocatori occasionali e la pallacanestro "vi piaciucchia ma non più di tanto", allora potete tranquillamente andare avanti a divertirvi con NBA Live 98, nell'attesa che esca l'ipotetica versione 2000. Se invece volete godervi le squadre, gli stadi, gli assetti e i giocatori del campionato NBA 97-98, non ci sono alternative: la versione '99 è quella che fa per voi. Le differenze, in fondo, le ho già illustrate degnamente durante tutta la recensione, qui non posso fare altro che riassumerle: grafica migliore, telecronaca in italiano, maggiore possibilità di personalizzazione, editor (grafico) degli atleti e delle squadre, tattica qualitativamente superiore, richieste hardware pressoché identiche (il che mi sembra comunque un aspetto positivo e da non sottovalutare, visto che il programma fa più cose sullo stesso computer senza perdere in velocità). Detto questo, fate un po' voi...

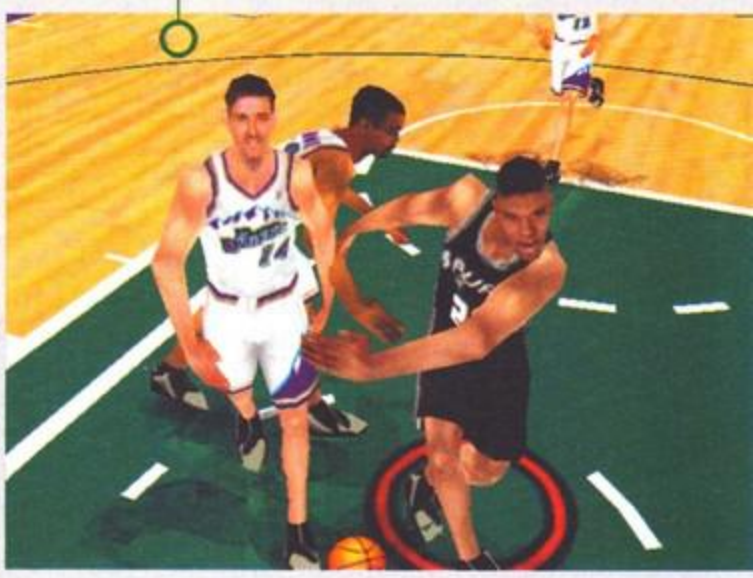
I Bulls entrano in campo, e il buon Dennis Rodman saluta il pubblico con una sgargiante capigliatura verde smeraldo...

Una schermata tratta dalla modalità "videoregistratore", con la quale è possibile studiare al dettaglio ogni singolo frame delle azioni più belle.

Questa foto mette in evidenza due cose: l'allenamento dei tiri liberi e i problemucci di prospettiva del pubblico... Mentre si gioca, comunque, non ci si fa assolutamente caso.

Beh, che c'è di strano... le chitarre si scordano e le scarpe si slacciano... ognuno ha i suoi crucci.

Osservate i volti, le espressioni, le ombre dei giocatori... nulla viene lasciato al caso da NBA Live 99!



C'è un po' di confusione in area...

riscontrato un taglio che a me non ha fatto per niente piacere: le immagini delle cheerleaders nei menu d'uscita. Vabbè, conosoliamoci, sono pur sempre le vere protagoniste del filmato introduttivo e di quelli visualizzabili con l'opzione 'spettacolo', comunque, per una cheerleader che se ne va, c'è una comodissima aggiunta che arriva: la possibilità di scelta tra la visione dei credits e un'uscita veloce dal gioco (la versione 98, qualora non lo sapeste, vi obbligava a vedere i riconoscimenti, o comunque vi costringeva alla faticosa pressione del tasto ESC per riottenere il controllo del computer: non si fa...).

Le regole del gioco possono essere modificate a piacimento, esattamente come accadeva nella versione 98, e in più è possibile accedere a un maggior numero di informazioni a fine partita: in particolare, è ora possibile osservare in modo molto chiaro da dove sono stati effettuati tutti i tiri, e vedere graficamente quanti di essi siano andati a segno e quanti invece no. È possibile giocare via modem o in rete: il programma si accorgerà da solo di tutti gli adattatori di rete disponibili sul computer, e amplierà la rosa di scelte in base ad essi. La comunicazione via modem sarà di tipo diretto, mentre con un collegamento ethernet potrete giocare in una rete locale impostando un computer come server.

Anche le squadre e i giocatori sono personalizzabili: questo significa per voi non solo la possibilità di modificare i valori degli atleti esistenti (che sono tutti quelli della stagione 1997-98), ma anche di creare ex-novo il vostro dream team privato (inutile aggiungere che grazie al fuoriclasse Paul Besser ho portato Atlanta alla vittoria nel campionato NBA), selezionando tra una decina di tratti somatici differenti, a cui vanno ovviamente aggiunti a piacimento altri ingredienti quali capelli, occhiali, aggressività, fasce, ginocchiere e via discorrendo. A dire il vero questa sezione poteva essere ancora migliorata, offrendo qualche 'volto' e possibilmente qualche lineamento 'europeo' in più, ma noi ci accontentiamo: in quattro e quattr'otto abbiamo creato persino una convincente squadra redazionale (che spero di riuscire a fotografare, e di riproporre in un box da qualche parte, spazio e screen grabber permettendo) e, con i pochi elementi a disposizione, è comunque quasi sempre possibile ottenere una certa somiglianza con amici, conoscenti, parenti e via discorrendo. Sono purtroppo escluse le fidanzatine e le professoresse arcigne, visto che il gioco è 100% al maschile.

Per il resto, c'è sempre la possibilità di giocare un singolo match, di lanciarsi nell'intero campionato, di fare un po' di pratica e, perché no, allenarsi ai tiri liberi. Volendo, è anche possibile modificare la durata del campionato NBA in modo da crearsi un campionato personalizzato. Detto questo, direi proprio che non c'è altro d'aggiungere: scrivo il commento, le dida, e poi torno a giocare. Saluuuto!

Paolo Besse

Un'altra visuale interessante...

Raga che storia, ho segnato, datemi tutti un cinque!!!

"ehi guarda quel tizio lassù, secondo te cosa starà facendo?" "Mah, non preoccuparti, continuiamo la nostra passeggiata..."

Quando diciamo che la telecamera può essere piazzata ovunque, intendiamo proprio dire "ovunque"!

PC

Sono un fan della serie di NBA Live e credo che ci voglia veramente poco ad accorgersene: non ho fatto altro che l'esaltato per ben 12.000 caratteri di articolo, quindi direi proprio che è arrivata l'ora di moderarsi e di riprendere un aspetto per lo meno minimamente professionale. NBA Live 99 è sicuramente un gran gioco, senza ombra di dubbio la miglior simulazione di basket mai apparsa su un PC, sia per qualità del dettaglio grafico sia per la giocabilità nell'insieme. Tutto, a partire dalla personalizzazione dei giocatori fino ad arrivare alle azioni vere e proprie, si rivela estremamente divertente e l'infinita quantità di opzioni messe a disposizione dal gioco rende questo nuovo capitolo di NBA Live un prodotto discretamente scalabile, in grado di soddisfare appieno il patito della simulazione a tavolino quanto lo smanettone maniaco dei giochi arcade, ivi comprese le mille sfumature che potrebbero stare in mezzo. Insomma, senza ombra di dubbio un ottimo acquisto natalizio, a patto ovviamente che il vostro hardware raggiunga per lo meno le specifiche minime per giocarlo degnamente. Un prodotto vincente, che conferma ancora una volta la Electronic Arts regina incontrastata delle simulazioni di questo tipo.

HARDWARE

Come requisiti minimi la EA raccomanda per lo meno un processore di quinta generazione (Intel Pentium, Cyrix o AMD) a 166 MHz, dotato per lo meno di una scheda acceleratrice di prima generazione (Voodoo o similare) che funzioni sotto Direct3D. Con questo tipo di macchina dovreste già poter apprezzare NBA Live 99 a un livello di dettaglio accettabile. Faccio presente che pompando la grafica al massimo, il mio K6-200MHz con 64MB di RAM e Monster 3D 1 (a tutti gli effetti un computer di un anno e mezzo fa) ha iniziato a sudare un pochettino, perdendo qualche frame ogni tanto (pochi, per fortuna) e rendendo il gioco un pelino scattoso, per tornare alla massima fluidità non appena ho rinunciato a elementi del tutto accessori come i nomi dei giocatori in sovraimpressione, il livello di affaticamento, e a qualche texture assolutamente inutile qua e là. Non mi pare, quindi, che ci sia stato il solito drammatico "salto di qualità" tra la versione precedente e questa. Per il resto, sono richiesti almeno 80MB di disco fisso, una scheda audio, Windows 95 e, perché no, 32 MB di RAM.

Sono 4 sportivi ma vestono sul Classic!

actua ICE HOCKEY

actua GOLF 2

actua SOCCER 2

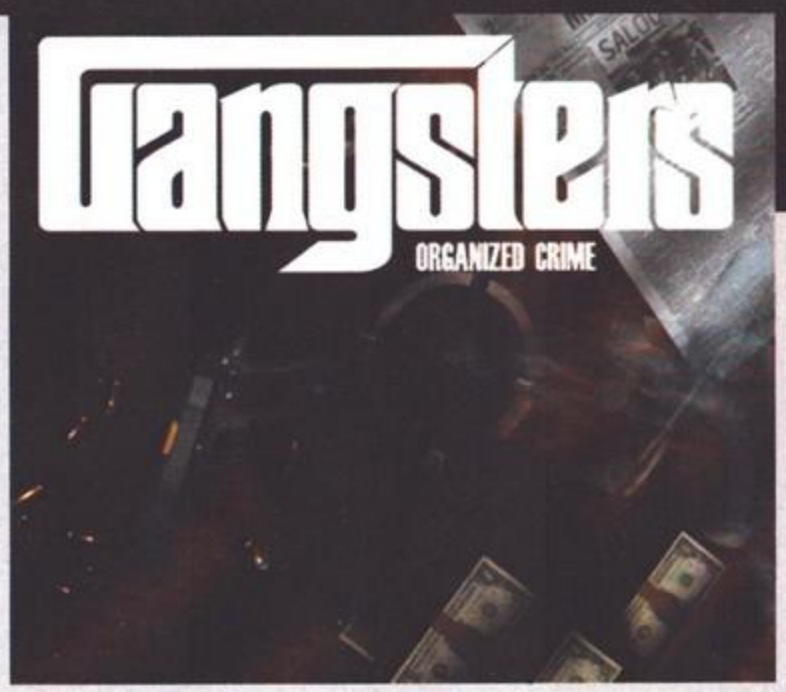
SKI RACING

Cd-Rom Classic Collection

Sei un fan del calcio, dell'hockey, del golf o dello sci? Allora scalda i muscoli e preparati alle gare più avvincenti della tua carriera! Nella CLASSIC COLLECTION arrivano, infatti, **ACTUA SOCCER 2, ACTUA ICE HOCKEY, ACTUA GOLF 2** e **SKI RACING**, i fantastici giochi SIERRA e GREMLIN.
Con questi 4 Campioni dello Sport, la CLASSIC COLLECTION ti mette ora disposizione tutti i big multimediali vestiti della festa e a sole £ 39.900! Scatta verso il tuo negoziante di fiducia, quindi, e preparati a giocarti tutto sul campo del tuo PC con **ACTUA SOCCER 2, ACTUA ICE HOCKEY, ACTUA GOLF 2** e **SKI RACING!**

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

© 1997 Gremlin Interactive Limited. Tutti i diritti riservati. Proibita la copia, il noleggio e la rivendita non autorizzati. Actua® è un marchio registrato di Gremlin Interactive Ltd. Tutti gli altri marchi di fabbrica sono riconosciuti.



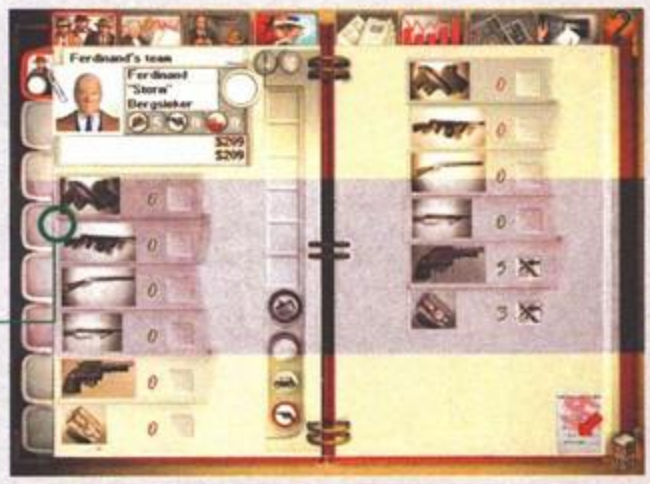
Non timbrare il biglietto dell'autobus è stata la vostra più grande infrazione... Allora questo gioco non fa per voi!

Sono sufficientemente persuasivi i nostri uomini?

Probabilmente avete sempre pensato quanto facile e agiata deve essere la vita dei delinquenti e dei criminali... Ora che sarete voi a calarvi nei panni di un boss vi ricrederete in un batter d'occhio. Imparerete a convivere con il terrore e non avrete più un solo minuto di tempo per godervi i 'meritati' guadagni; avrete a che fare con negozianti e imprenditori che troveranno sempre mille scuse per non pagarvi; le vostre attività più o meno legali faticheranno a coprire le spese; sarete circondati da "dipendenti" avidi e infedeli; la polizia vi darà incessantemente la caccia, mentre le bande rivali vorranno la vostra pelle e cercheranno di sottrarvi il vostro territorio... E cosa dire dei politici che per farsi corrompere pretenderanno cifre esorbitanti e regali che non osereste neppure fare a voi stessi. È veramente un gran brutto mondo, accidenti! Bando agli scherzi e veniamo al dunque. Avete subito mostrato di possedere tutte le doti per essere un grande boss della criminalità, individuando una ricca e fiorente cittadina situata nel cuore dell'America: New Temperance. Le prospettive di guadagno sono numerose, non solo perché l'industria è fiorente, ma anche perché il tasso di criminalità è il più basso del paese e quindi la concorrenza è pressoché inesistente. In più, da quando 11 anni fa venne vietata la produzione e la vendita degli alcolici, in città non si è più vista neppure una bottiglia di liquore. Niente di meglio, quindi, per i vostri "affari"; ma state molto attenti, perché una situazione così idilliaca non andrà avanti all'infinito. Ben presto altri personaggi del vostro calibro odoreranno il profumo dei dollari e, come api al miele, voleranno in città per farvi le "scarpe". Ma non è finita qui; con l'aumento del numero delle bande e delle denunce da parte degli onesti cittadini, non solo il numero dei poliziotti aumenterà, ma anche l'FBI inizierà a occuparsi della situazione. E voi cosa farete? Combatterete o vi alleerete con gli altri boss? E i poliziotti, tenterete di corromperli o preferirete fare una buona scorta di armi e di munizioni?

Tramite questo pannello potrete "costruire" l'aspetto del vostro boss; ricordatevi che dovrà incutere terrore a coloro che gli si presenteranno di fronte.

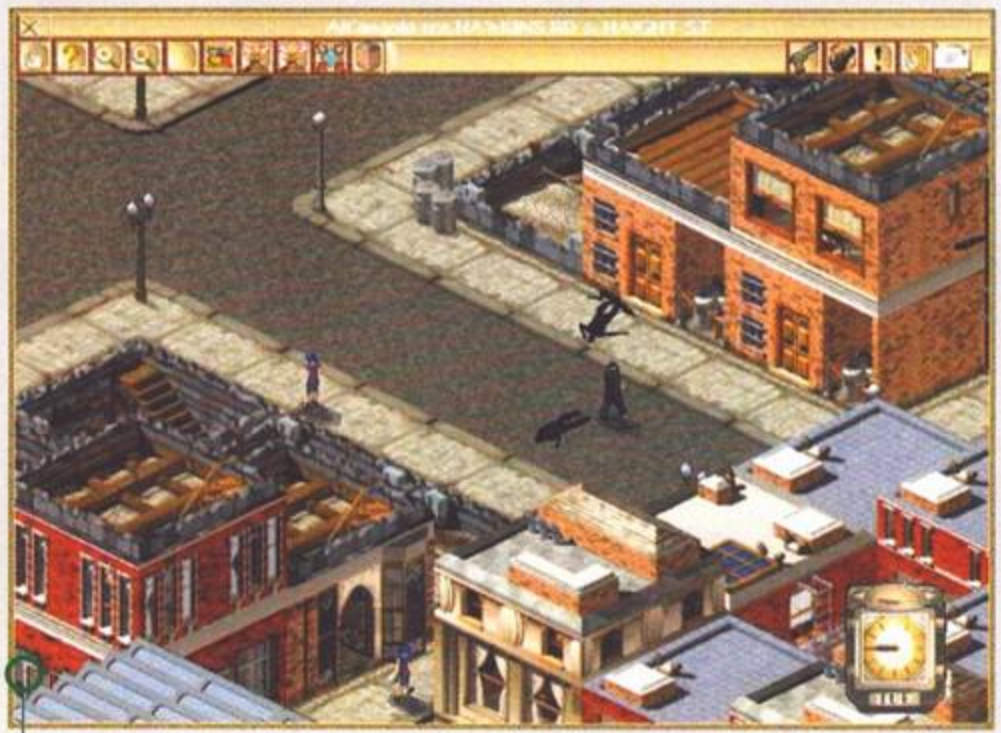
Come avrete già capito, ci troviamo di fronte a un prodotto estremamente complesso, come del resto lo sono quasi tutti i giochi, degni di tal nome, che possiamo annoverare nella categoria degli strategici. In base alle vostre mire, dovrete gestire opportunamente la vostra banda: se vorrete controllare grosse fette di territorio dovrete assoldare il maggior numero possibile di picciotti e rifornirli di armi di ogni genere per tenere a bada i vostri vicini e per convincere i commercianti più riottosi a collaborare. Infatti, soprattutto



Non dimenticatevi mai degli esplosivi quando farete rifornimento di armi.

Non fate mai l'errore di sottovalutare le forze dell'ordine. Sono molto pericolose... meglio non farsi notare!

Non c'è che dire, Oklahoma è proprio la persona più adatta a portare a termine le nostre incursioni in territorio nemico.



Avete visto cosa succede ai commercianti che non pagano!

Se avessi saputo che il mio uomo era così scarso con le pistole lo avrei cacciato in magazzino anziché mandarlo per le strade!

all'inizio, sarà ben difficile disporre dei soldi che vi occorrono, e così la strada principale per arricchirvi velocemente è quella di taglieggiare i negozianti. Naturalmente non potrete permettere che questi si rifiutino di pagarvi il pizzo o che, peggio ancora, vi denuncino alle forze dell'ordine.
In alternativa potrete acquistare o gestire tutta una serie di attività legali che producano reddito, ma per ottenere dei buoni risultati vi serviranno contabili e avvocati in gamba per proteggere i vostri commerci. Comunque, non potrete neppure fare a meno di pagare delle guardie per le vostre proprietà visto che ci sarà sempre qualche invidioso pronto a fregarvi e a sabotarvi. Ma state attenti perché tutto questo personale vi costerà molto in stipendi, e la bancarotta è una delle situazioni che vi porta immediatamente alla sconfitta.

Ma non spaventatevi: tutti questi scenari, e altri ancora di cui vi devo parlare, sono facili da gestire, grazie all'intuitiva interfaccia del gioco e alla sua semplice struttura. Dopo aver appreso che i giornali sono già a conoscenza del vostro arrivo in città, vi verrà immediatamente visualizzata la prima sezione del gioco: l'Organizzatore. Esso è lo strumento con il quale potrete tenere d'occhio l'intera città (attività economiche, gang rivali, forze dell'ordine,...) e dare gli opportuni ordini per gestire la vostra complessa attività. Al termine di ogni operazione passerete nella seconda sezione che è quella operativa: la Settimana Lavorativa. Da qui potrete osservare i vostri luogotenenti (se ne avrete nominati) e i picciotti, che avrete loro assegnato, allontanarsi dal quartier generale per addentrarsi negli ostili isolati della città, nel tentativo di eseguire gli ordini che avrete loro impartito. Terminata la settimana ritornerete all'Organizzatore per vedere i risultati ottenuti dai vostri uomini e dalle vostre attività. A questo punto, potrete risolvere gli eventuali imprevisti verificatisi dando nuovi ordini per la settimana successiva o riconfermando gli ultimi. E così di seguito fino alla vittoria che in una normale partita si può ottenere in ben tre modi diversi. Il metodo classico è quello di diventare il padrone della città, eliminando le tre bande rivali; per ognuna dovrete ridurre al minimo il suo territorio e il suo personale in modo che vi risulterà facile uccidere il suo capo o far sì che venga arrestato. La seconda possibilità è quella di darsi alla politica per assumere la carica di primo cittadino; ovviamente sarà necessario eliminare l'attuale sindaco (impresa non così facile come potrebbe sembrare), candidarsi alla poltrona e vincere le elezioni che, se sarete abili, potrete anche truccare. Per riuscirci occorrerà essere talmente potenti e ricchi da ottenere l'approvazione della maggioranza dei cittadini.

Infine, il terzo modo per vincere è quello di ravvedervi; ma essendo questa la strada più semplice è anche quella che vi darà la minore soddisfazione in termini di punteggio finale. Per ottenere tale risultato, occorrerà accumulare ricchezze smisurate, disponendo solamente di attività legali e non avendo procedimenti penali pendenti. Ovviamente, anche i vostri uomini dovranno possedere quest'ultimo requisito.
Se i modi per vincere sono numerosi, anche la possibilità di essere sconfitti è sempre in agguato. Un passo falso e verrete arrestati o, peggio ancora, potrete morire in uno scontro a fuoco con la polizia o con i picciotti delle bande rivali. Se non difenderete bene il vostro quartier generale potreste rimanere coinvolti in un attentato oppure se non dimostrerete di essere dei grandi manager finireste presto per dichiarare bancarotta.
Un discorso a parte meritano gli

Questo Shi Chun e la sua gang ha proprio deciso di mettersi contro di noi.

Questo è senza dubbio il posto migliore per reclutare nuovi uomini per la nostra azienda.

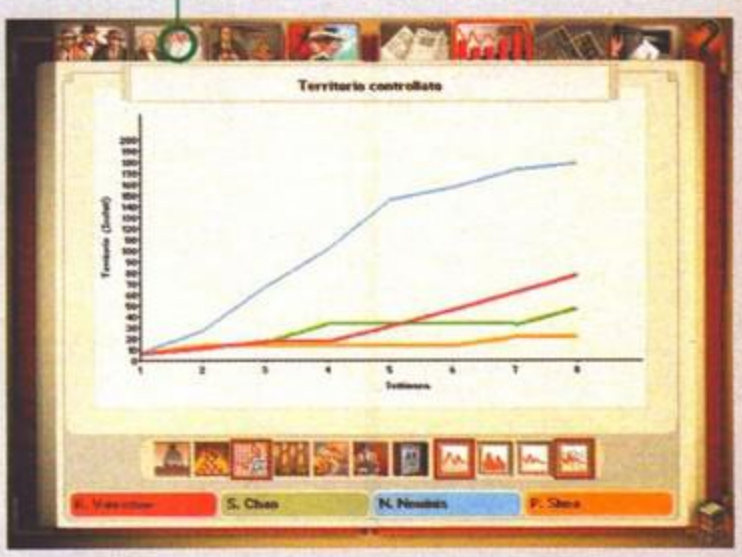
Meglio il lusso o la potenza e la sicurezza nella scelta dei vostri automezzi?

New Temperance: un'isola felice nel cuore dell'America... Naturalmente, fino a quando non siamo arrivati noi!

scenari. Se avrete scelto di giocarne uno, per vincere dovrete essere il primo boss a realizzare gli obiettivi specifici che vi verranno indicati all'inizio, oppure, come sempre, potrete eliminare fisicamente gli altri capi.
Ma andiamo con ordine e vediamo di capire meglio le numerose possibilità di manovra che vi offre l'Organizzatore. Innanzitutto esso si presenta come una specie di agenda che potrete "sfogliare" per avere notizie sulla vostra banda, sulle risorse e i mezzi di cui disponete, sulla città e sull'andamento dei vostri affari e di quelli dei vostri rivali. La suddivisione in otto sezioni principali rende il suo utilizzo estremamente facile.
La sezione più importante è senza dubbio quella del luogotenente perché da qui potrete promuovere di grado i picciotti che recluterete sulla strada, dare ordini e assegnare loro tutto ciò di cui necessitano per realizzarli: uomini, denaro, armi e veicoli. Ovviamente dovrete fare molta attenzione quando impartirete i vostri comandi poiché la loro realizzazione dipende da molti fattori. Innanzitutto ogni vostro uomo, qualunque sia il suo grado, ha delle caratteristiche ben precise che lo rendono più adatto a certi compiti piuttosto che ad altri; ad esempio, se è particolarmente intelligente o è un'abile organizzatore, avete trovato la persona giusta da mettere a capo di una delle vostre squadre; se, invece, è molto preciso con i coltelli o con le armi da fuoco allora sarà perfetto per spedizioni punitive o per compiti di sorveglianza. Così pure, per organizzare degli incendi o degli attentati dovrete disporre di personale che sappia maneggiare esplosivi e materiali incendiari. Inoltre, ogni operazione sul territorio richiede un tempo proporzionale alla sua complessità e alla distanza dal vostro quartier generale; per questo motivo sarà sempre opportuno dare delle priorità agli ordini. Se la squadra non avrà il tempo per tutti, saprà almeno quali di questi dovranno assolutamente essere portati a termine. Per facilitare i compiti al vostro personale non sarà male dotarlo di potenti e veloci automezzi, che potrete acquistare, sempre in questa sezione, insieme ad armi, munizioni ed esplosivi. Vediamo ora di approfondire gli ordini che potrete dare. Essi si suddividono in quattro categorie: ordini commerciali, ordini per il personale, crimini minori e crimini violenti. Quelli del primo gruppo servono a gestire le attività dal punto di vista economico; potrete acquistare e vendere immobili, gestire o iniziare nuove attività, organizzare i beni che avete in magazzino, effettuare donazioni per migliorare la vostra popolarità o richiedere il pizzo agli esercenti, alzandone o abbassandone il livello a piacimento. Tra gli ordini per il personale ne troviamo uno che sarà indispensabile soprattutto nelle prime settimane; si tratta dell'attività di reclutamento. Con questo comando spedirete i vostri uomini nelle zone più malfamate della città alla ricerca di nuovo personale da assegnare alle squadre o a reclutare avvocati e contabili. Potrete altresì organizzare la difesa delle vostre attività e dei quartieri sotto il vostro controllo, affidandone il pattugliamento ai vostri uomini che potrete anche mandare in esplorazione nelle aree più lontane. Per ultimo, abbiamo tutta una serie di crimini che risulteranno indispensabili alla vostra attività. Quello che meglio dovrete saper padroneggiare è senza dubbio l'estorsione che vi permetterà di arricchirvi alle spalle degli esercenti, ma qualora questi si rifiutassero di pagare – soprattutto quelli che hanno le loro attività lontane da voi – dovrete saperli punirli tempestivamente per evitare che il loro comportamento venga seguito dai vicini. Starà a voi scegliere come; potrete intimidirli, assalirli, danneggiare o incendiare loro i locali e se ciò non dovesse ricondurli alla ragione allora potrete sempre ucciderli o distruggere le loro attività. Attenzione però; più i crimini saranno violenti più attirerete l'attenzione della polizia che inizierà ad indagare. Se arriverete a questo punto, o combatterete o dovrete spendere parecchio per corrompere le persone giuste.
Altre due sezioni indispensabili della vostra agenda sono quelle dedicate al contabile e all'avvocato. Come per la precedente, avrete la possibilità di dare a questi una serie di ordini. Al primo potrete chiedere di iniziare a occultare parte dei vostri redditi e di far sparire tutti i documenti per

Accidenti, nell'esplosione è morto anche il nostro sicario... Poco male, troveremo senz'altro un sostituto giù al porto.

Questi grafici vi aiuteranno a tenere costantemente sotto controllo l'andamento dei vostri affari.



Ecco qua l'elenco di tutti i piedipiatti della città. Volete assoldarne uno... preferite eliminarlo... Basta scegliere.

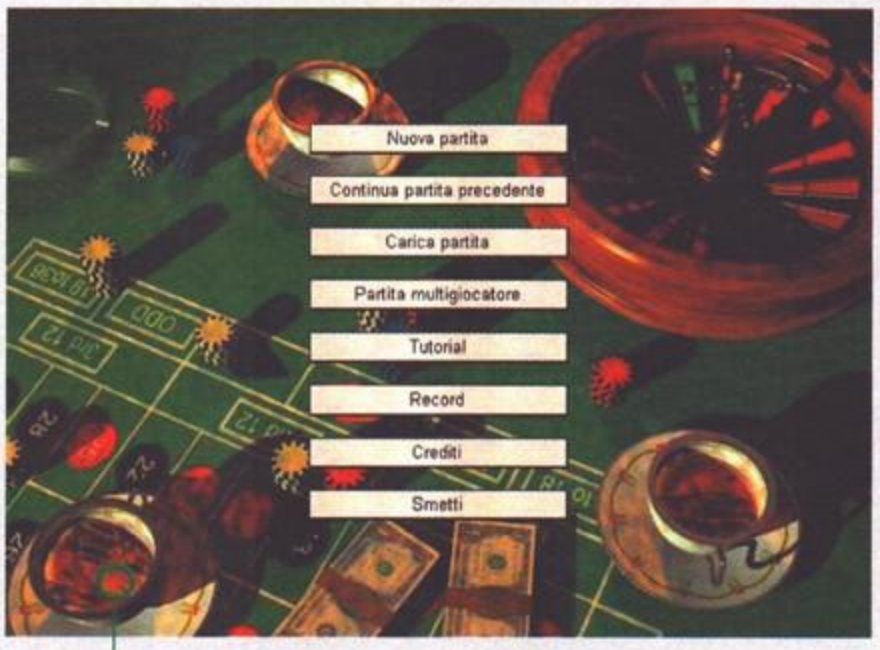
Guarda, guarda. Mi hanno dedicato la prima pagina del giornale. Era ora!

La foto ci mostra come sia possibile aprire una finestra fissa sugli uomini della banda e intanto studiare i prossimi bersagli.

poter evadere tranquillamente le tasse. Potrete anche inviarlo presso le vostre attività, per verificare alla fonte che i ricavi corrispondano effettivamente a quanto i vostri collaboratori vi versano (ciò sarà utile quando avrete il sospetto che i vostri uomini stiano cercando di fregarvi). Se nei rapporti di fine settimana troverete la conferma dei vostri sospetti, potrete punire in diversi modi questi ladruncoli (d'altra parte i vostri "dipendenti" avranno imparato da voi!); da un semplice ritocco della paga fino alla loro esecuzione. All'avvocato, invece, spetterà il compito di difendere voi e i vostri picciotti in tribunale e di coprire tutti i vostri crimini. Accanto a queste mansioni, che porterà avanti automaticamente, potrete affidargli degli incarichi speciali come corrompere i giudici, le forze dell'ordine e persino il sindaco; inoltre, il suo aiuto sarà indispensabile se vorrete entrare in politica o deciderete di intraprendere la strada del ravvedimento.
Naturalmente, se non sarete soddisfatti del loro operato, potrete degradarli, licenziarli o ucciderli, come un qualunque vostro uomo.
Non meno importanti sono le altre sezioni dell'Organizzatore. Quella del territorio vi permetterà, anche grazie a vari livelli di ingrandimento, di conoscere tutte le attività presenti e i loro gestori.; inoltre, troverete numerosissime indicazioni sulle aree controllate da voi e dai vostri avversari ed esaurienti informazioni sui luoghi del delitto e sulle aree più pericolose e meno pattugliate. La sezione della diplomazia, peraltro non molto sviluppata, vi darà la possibilità di regolare i rapporti con i boss delle altre bande e di ricevere i rapporti dai vostri informatori. Ricordatevi a questo proposito che, se in un qualsiasi momento vi troverete alleati con tutti i capi ancora in circolazione, il gioco terminerà, senza aver vinto o senza essere stati sconfitti.
La sezione dei giornali e quella dei grafici, infine, vi servirà per avere informazioni aggiuntive sull'andamento dei vostri "affari" e su quello dei vostri avversari.
Terminata questa fase, nella quale impartirete tutti gli ordini necessari, date il via alla settimana lavorativa. A questo punto i vostri uomini penseranno a soddisfarvi nel modo migliore possibile e voi potrete tranquillamente stare a osservare i loro spostamenti. In questa parte del gioco la vostra possibilità di manovra è piuttosto limitata: potrete, se si presenterà la necessità, dirottare i vostri uomini in certi punti della città per contrastare gli attacchi dei nemici e della polizia o per ordinare, in tempo reale, pedinamenti, aggressioni e omicidi.

Luca Artoni

La prossima volta avvisatemi... così avrò il tempo di mettermi in posa!



Già dal menu principale si comprendono alcuni dei temi dominanti del gioco - a Max piacerenno certamente!

Ma proprio accanto al palazzo di giustizia, il generatore della mappa, doveva posizionare il nostro quartier generale?

PC

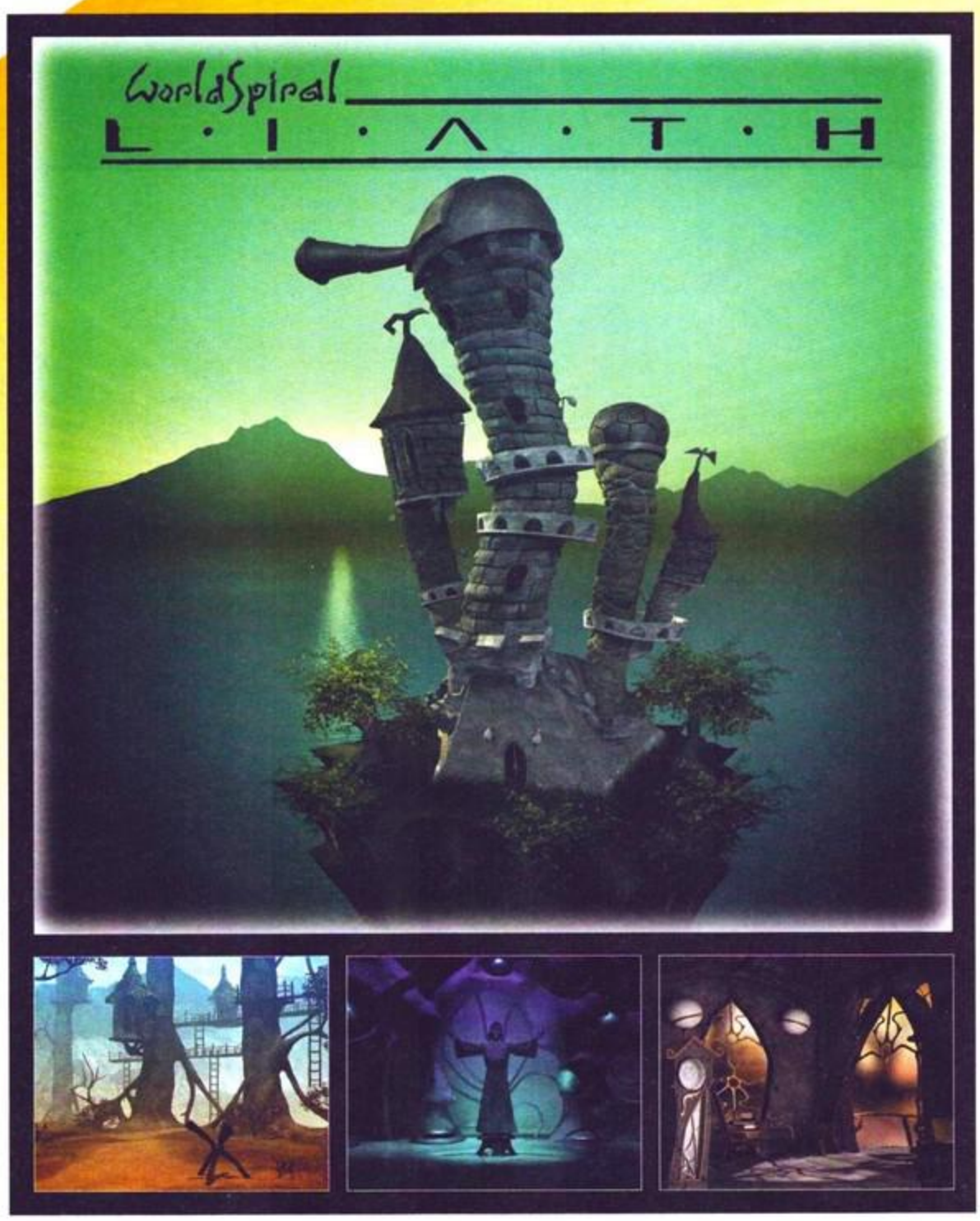
Anche se quasi tutte le opzioni del gioco le abbiamo già viste in altri strategici, l'idea e l'ambientazione, senza dubbio innovative, sono da apprezzare. Il titolo, infatti, può essere collocato a metà strada tra uno strategico a turni e uno in tempo reale. Esso riesce ad amalgamare alla perfezione gli aspetti migliori delle due tipologie, permettendo di dare il grosso degli ordini in maniera sequenziale rispetto agli altri giocatori per poi vederli messi in pratica in contemporanea durante la settimana lavorativa. Solamente a questo punto si potrà intervenire, modificando parzialmente gli ordini dati per far fronte alle mosse degli avversari. Il tutto si sviluppa di settimana in settimana. La grafica, comunque accettabile, e il sonoro avrebbero potuto essere sviluppati in modo migliore, anche se in un gioco di questo tipo non sono certo gli aspetti determinanti. Ottima è stata la capacità dei programmatori di creare un'interfaccia grafica estremamente intuitiva che rende la gestione, alquanto complessa, accessibile a chiunque, tanto che potrebbero addirittura risultare superflui i quattro tutorial disponibili. I principali limiti che non permettono al prodotto di collocarsi nella fascia qualitativa più alta, si individuano nel mancato sviluppo della sezione della diplomazia, che pare simile a quella di certi giochi di un paio di anni fa, nonché nella impossibilità di poter influire in modo determinante negli scontri a fuoco contro le forze dell'ordine e contro gli uomini delle bande rivali (che appaiono estremamente automatici). Parimenti, avremmo desiderato poter avere maggiori spazi di manovra sull'economia della città o, quantomeno, su quella delle nostre attività, fissando ad esempio prezzi, quantità, fornitori, ecc... Tutto ciò avrebbe permesso sviluppi di gioco differenti di volta in volta; mentre ora l'impressione è che ogni partita sia molto simile alla precedente.
È per questo che non mi sento di dire che siamo di fronte a un prodotto da non perdere assolutamente anche se, per gli appassionati del genere strategico, potrebbe rappresentare un'interessante novità.

HARDWARE

Gangsters non richiede certo un PC dell'ultima generazione dato il suo aspetto prevalentemente strategico e con una grafica non troppo evoluta. Un P120 con 16 MB di RAM è già sufficiente, ma, se si vuole avere uno scrolling migliore, un processore più potente e altri 16 MB di memoria non fanno male. Per il resto vanno più che bene le solite cosucce.

LIATH

Il Mistero del Tempo Perduto.



Requisiti minimi:
IBM o compatibile, Pentium 133 Mhz (166 consigliati), 16 MB RAM, Scheda video SVGA, 2 MB RAM di scheda video, 40 MB di spazio libero su Hard Disk, driver DirectX, Scheda audio Sound Blaster

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Ad Azeratus, il tempo è impazzito ed il mondo è in pericolo: solo la forza della tua mente potrà salvarlo! Punta, clicca e fissa lo schermo: vedrai ambientazioni magiche dalla grafica sorprendente e personaggi surreali visualizzati mediante un innovativo sistema di telecamere dinamiche che ti faranno davvero sentire al centro di questo mondo fantasy. Ascolta la bellissima colonna sonora ma non perdere la concentrazione: dovrai risolvere molti enigmi dotati di logica ferrea e sempre più difficili, prima di poter accedere alla soluzione che salverà il mondo... e quando ad Azeratus torneranno le leggi del tempo, potrai dire di essere stato un mago!

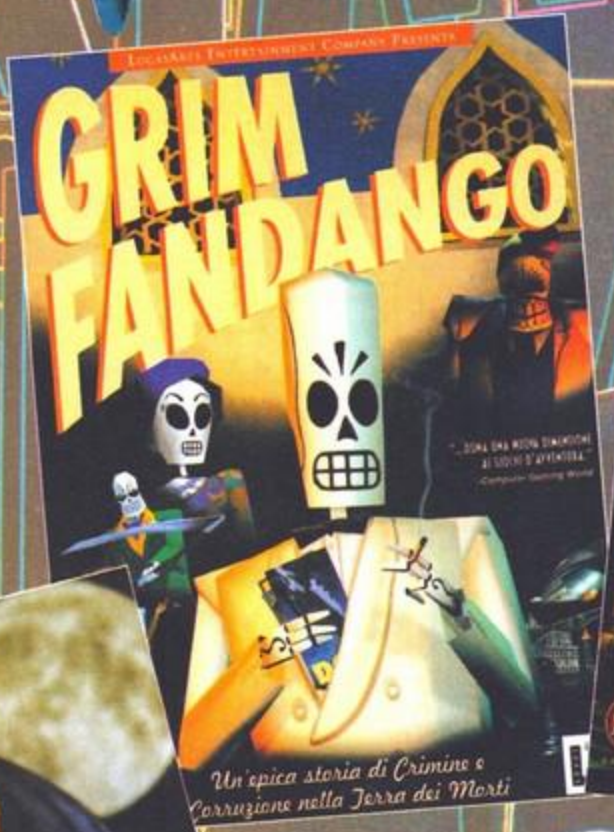
www.3dplanet.it

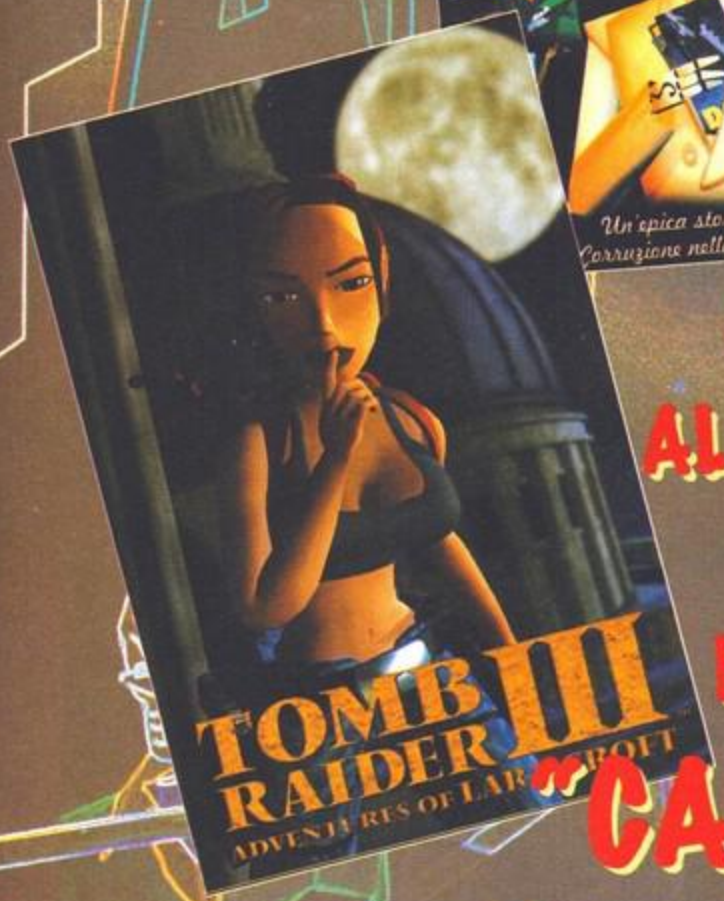
EMOZIONI MULTIMEDIALI

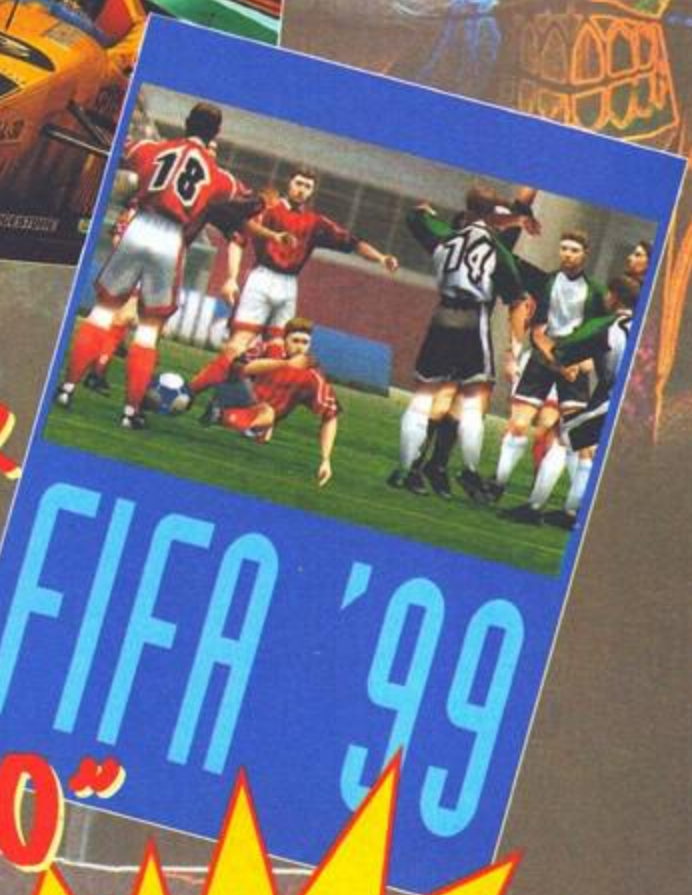
adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

GAME STORE







SE VUOI BENE AL TUO COMPUTER A NATALE REGALAGLI UN "CAPOLAVORO"

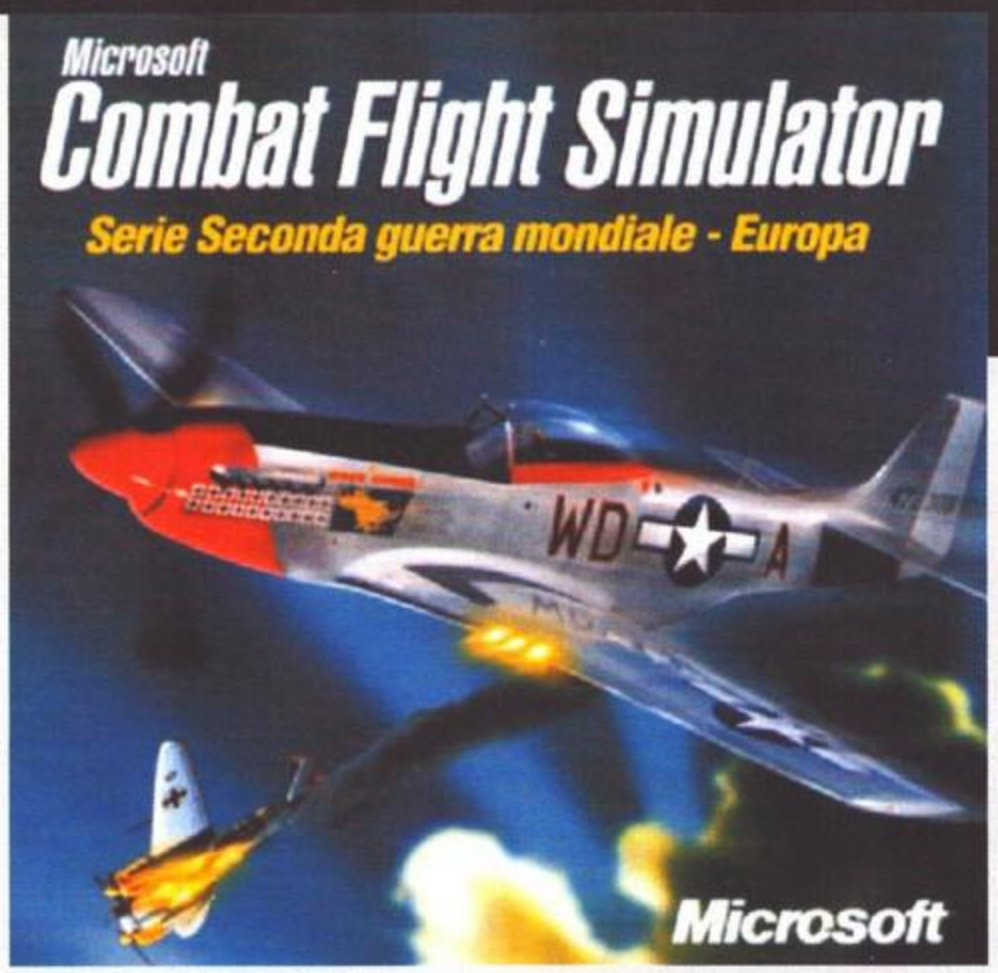
VIDEOGIOCHI NUOVI ED USATI

...e da oggi tutti i giochi per PC potete trovarli anche nel GAME STORE CORNER in via Uguccione della Faggiola 30. Uno spazio dove potrete provare e acquistare tutti i giochi forniti da GAME STORE.

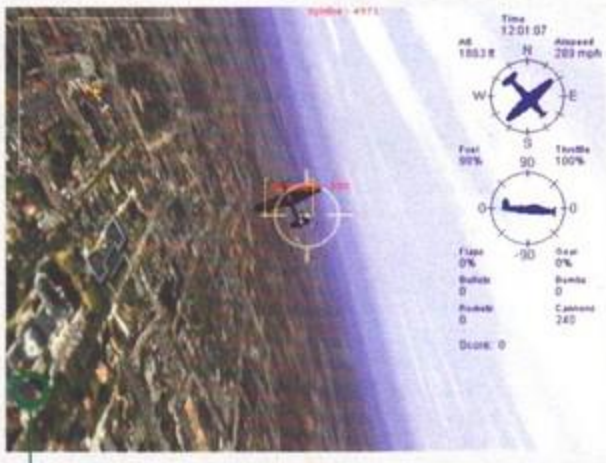
GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)
www. usact/gamestore.com
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

Microsoft Combat Flight Simulator

Serie Seconda guerra mondiale - Europa

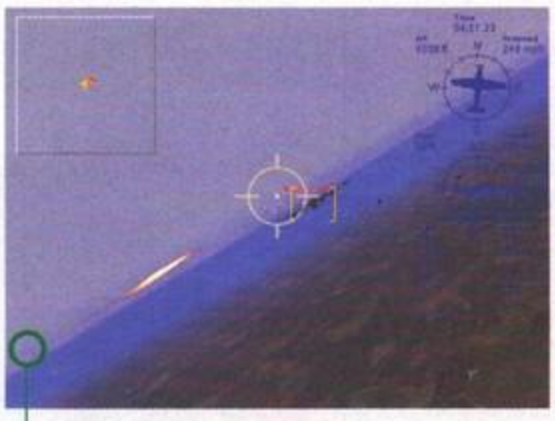


Il simulatore di volo più venduto di tutti i tempi si trasforma e cerca di soddisfare anche gli amanti del dogfighting ravvicinato. Questo nel primo episodio della serie...



Chissà come si comporterebbe in questo caso un giocatore abituato solamente ai voli con aerei di linea...

Ci sono dei mesi in cui ho voglia di banfare all'infinito, quasi dimenticandomi che l'argomento principale dell'articolo è il gioco oggetto della recensione. Per fortuna, riesco a ricompormi abbastanza velocemente e a dedicare ai vari titoli lo spazio che competono loro. In questo mese, invece, l'aneddotica è piuttosto scarsa, ma nell'unica recensione che ho scritto finora, Total Air War, sono abbondantemente uscito dallo spazio disponibile, pur senza sprecare una sola riga in qualcosa che non fosse la spiegazione del gioco. Stando così le cose, non ho potuto mantenere la mia promessa fatta tempo addietro, ossia di spiegare i criteri secondo i quali valuto un modello di volo.
All'epoca, mi promisi anche di ribattere alle critiche su F-22, ma in questo momento il mio abbrivio non è degno di plauso. Mi ha fatto sorridere il lettore il quale, dopo avermi criticato spietatamente qualche mese fa, si è dispiaciuto del fatto che, a sua detta, la sua missiva mi ha esposto al ludibrio degli altri redattori nelle pagine dedicate all'ECTS. Ho sorriso perché il pisquano che mi ha bersagliato (parlo del redattore, non del lettore) altri non era che il Duspis, ormai in preda alla follia senile. Col mio amicone romano sono in perenne polemica scherzosa e ogni mese mi diletto a bersagliarlo in tutti i modi possibili immaginabili mentre, ritornando al lettore, lo ribadisco: fintantoché le critiche si mantengono civili è sempre un piacere rispondere.
Prima di partire "magna cum pumpa", spendo un paio di righe sul modello di volo, un parametro che ai più sembra assolutamente impossibile da valutare.
Premettendo che NON ho una laurea in ingegneria ma (quasi) in economia, anzitutto per valutare il comportamento realistico di un velivolo l'apporto maggiore deriva dall'esperienza: è ormai da tre anni che recensisco tutti i simulatori di volo che escono sul mercato, per cui qualcosa l'avrò pur imparata. Al di là di questo, ci sono i dati tecnici dei velivoli, ossia la massima velocità angolare raggiungibile in diverse condizioni, altri parametri relativi alla manovrabilità e tutto quanto potete leggere anche voi in una qualsiasi scheda tecnica di un caccia. Ora, non dico che mi metto a utilizzare il cronometro per calcolare quanti gradi riesce a virare un velivolo in un secondo, tuttavia considero tutti i dati a mia disposizione, il comportamento degli aerei in casi come lo stallo e in altre circostanze, dopodiché sono in grado di formulare un giudizio sufficientemente accurato.
Oltretutto, ho modo di leggere diversi articoli e recensioni curati da veri piloti: non per vantarmi, ma MAI una volta mi sono trovato in disaccordo con loro e se si pensa che il tempo a mia disposizione per valutare un titolo è infinitamente minore rispetto al loro (la pubblicazione che leggo io è trimestrale), ciò dovrebbe darmi almeno un minimo di credibilità (parlo per quei paio di lettori che trovano vigore et coraggio a dichiarare che non ne capisco niente). Fra l'altro, se siete interessati all'argomento, potreste leggervi la lettera di Roberto Ciceri, apparsa sulla posta del mese scorso: nella missiva, vengono esposti numerosi concetti interessanti, fra cui quello della distinzione fra modello di volo "realistico" (termine che qualunque recensore, me compreso, utilizza improprìamente) e "plausibile", aggettivo che meglio esprime il concetto a cui ci stiamo riferendo. Potrei andare avanti ancora per molto, ma per il momento mi fermo qui, riservandomi di ritornare sull'argomento qualora vi fossero ancora dei dubbi sul sistema di valutazione utilizzato per le recensioni dei simulatori di volo.
Dopo un periodo in cui gli unici titoli in uscita erano quelli imperniati su un F-22, qualcuno si deve essere accorto che l'utenza non disdegna affatto di dilettarsi con prodotti che vedono nel dogfighting, ossia nel combattimento ravvicinato, la summa del divertimento. A dire il vero, c'è chi ritiene che solo in quei frangenti un simulatore di volo offra un certo divertimento, ma io



Puntat! Mirat! FUOCOOOOO!

Immaginatevi a utilizzare questa visuale durante i combattimenti... Piuttosto scomoda, direi.

Ehm, qualcosa non è andata come doveva...

Come potete notare in tutte le foto, la qualità delle texture è a dir poco sbalorditiva, ma il velivolo fa ridere rispetto al resto.

preferisco di gran lunga l'azione offertami da Total Air War: d'accordo che incollarsi in coda al nemico è un'operazione estremamente eccitante, ma io non la paragono nemmeno alla frenesia derivante dalla necessità di evadere un missile o di attaccare un gruppetto di aerei, armati solamente dei SideWinder 9X a corta gittata. Si tratta di punti di vista sia chiaro, tuttavia vorrei far notare che le situazioni di mischia sono generalmente scansate da qualsiasi pilota degno di questo nome. In particolare, quando ci si trova a distanze talmente ravvicinate che i missili diventano di fatto inutili, il rischio di colpire inavvertitamente un proprio compagno è elevato, per non parlare del fatto che più la situazione è caotica, maggiori sono le probabilità di venire colpiti del tutto fortuitamente – una circostanza che non farebbe imbellire nemmeno il Simonetti (il quale, come è noto, si imbellisce anche raccontandosi le barzellette da solo). Fatto sta che un qualsiasi simulatore di volo moderno sarebbe poco meno che ridicolo se offrisse ai giocatori parecchie situazioni di combattimenti ravvicinatissimi: qualsiasi velivolo del giorno d'oggi è fatto per scongiurare una possibilità del genere. È proprio questa la ragione per cui sono giunti alla ribalta dei titoli ambientati nella prima e nella seconda guerra mondiale; riguardo al primo conflitto su vasta scala, ritengo che i trabiccoli dell'epoca fossero tutto tranne che divertenti da pilotare – trattavasi di modelli a dir poco primitivi, i quali scontavano una serie di limitazioni strutturali che finivano necessariamente per ripercuotersi sulle tecniche di pilotaggio adottate. Le cose cominciarono a farsi più interessanti nel 1939, anno in cui i velivoli vennero a ricoprire un ruolo tutt'altro che secondario nella guerra; in quel periodo, gli aerei cominciarono a essere utilizzati anche per abbattere postazioni da terra e, sebbene la loro capacità di fuoco fosse limitata, si trattava pur sempre di armi piuttosto potente che nessun esercito poteva permettersi di ignorare.

Il mese scorso avete avuto modo di leggere la recensione di European Air War, il titolo lungamente atteso della Microprose (forse anche l'ultimo, sotto quella etichetta) che si è rivelato all'altezza delle aspettative: un prodotto fatto apposta per tutti coloro che non vedevano l'ora di salire a bordo di un velivolo con l'obiettivo di abbattere più aerei possibile, ben consci che i piloti gestiti dall'intelligenza artificiale rappresentavano una sfida di tutto rispetto anche per i più esperti.

La possibilità di effettuare delle acrobazie non manca affatto in Combat Flight Simulator...

Questo mese è scesa in campo il colosso Microsoft, per giunta con un gioco che si rifà esplicitamente al celeberrimo Flight Simulator, il prodotto più venduto nel suo genere e che, nell'ultima versione (FS 98), ha saputo raggiungere livelli di eccellenza. Premetto subito che le somiglianze sono del tutto marginali, a cominciare dall'engine che, nel caso di Combat Flight Simulator, distanzia di molti punti il suo fratello maggiore. Quella di identificare una nuova uscita come un "parente" di un prodotto già affermato è, a mio avviso, una scelta azzeccata da parte di Microsoft; fra l'altro, i dati di fatto sono sotto gli occhi di tutti: con CFS è possibile utilizzare tutti gli scenari di Flight Simulator, usciti come estensioni. Il risultato è una varietà di paesaggi assolutamente incredibile se rapportata a quella di qualsiasi altro simulatore di volo militare, in cui generalmente si hanno a disposizione un paio di scenari (se va bene). Sia chiaro, alla fin fine il tutto si riduce alle texture utilizzate e a qualche struttura 3D splendidamente realizzata, ma non è il caso di ricordare che anche l'occhio vuole la sua parte. Visto che stiamo già parlando del motore, fatemi concludere in queste righe l'analisi; come potete vedere dalle foto, il fotorealismo conosce nuove vette: mai prima d'ora, nemmeno in Israeli Air Force, avevamo visto qualcosa del genere; per contro, gli "effetti speciali" delle schede 3D sono scarsamente utilizzati. Anche i velivoli sono realizzati con qualità altalenante: nelle visuali esterne, in alcuni casi non si distinguono dalla realtà, in altri paiono degli oggetti appiccicati allo sfondo. Per quanto riguarda la fluidità, incredibile a dirsi, con i parametri impostati sul massimo un Pentium 2 a 233 con 3Dfx2 non si rivela assolutamente all'altezza della situazione; perfino il mio K6 2-333 non ce la fa a gestire il tutto in qualche caso, pertanto sono portato a concludere che dal punto di vista dell'engine si poteva fare sicuramente meglio – vedere ancora qualcosa che scatta su un computer come il mio è una cosa che mi manda letteralmente in bestia.

Davvero non male l'effetto fumo, anche se ormai la realizzazione delle trasparenze dovrebbe essere data per scontata.

In alto a sinistra compare l'orrenda mappa bidimensionale; orrenda dal punto di vista del divertimento, si intende: scrutare il cielo in cerca dei nemici è assai più appagante.

Dopo aver assistito allo spettacolare filmato introduttivo, l'operazione consigliata è quella di cimentarsi con le missioni di addestramento; Microsoft introduce una piccola innovazione nel campo, dal momento che propone un certo numero di filmati a schermo ridotto, probabilmente realizzati con lo stesso engine del gioco, durante i quali vengono illustrate varie manovre. Poiché la traiettoria dell'aereo è segnata da un apposito indicatore, è facile comprendere i concetti esposti nella manualistica, dopodiché non resta che cimentarsi direttamente nell'impresa. Ricordo che le manovre quali il decollo e l'atterraggio sono tutto sommato abbastanza semplici, pertanto ha più senso un tipo di addestramento del genere, grazie al quale nel giro

Durante questi scontri stiamo avvalendoci anche di un paio di controlli utili per aumentare, seppure temporaneamente, le prestazioni del velivolo. Ma il "turbo" è limitato nel tempo (per il rischio esplosione), pertanto occorre fare attenzione.

I vari strumenti sono riprodotti a regola d'arte, ma questa visuale è un po' troppo ingombra per poter essere utilizzata durante i combattimenti.

I due indicatori in alto a destra danno un'idea della posizione del veicolo nelle tre dimensioni: utili.

di un paio d'ore si disporrà delle conoscenze di base per impegnarsi in qualcosa di più complesso. A tal fine abbiamo a disposizione il combattimento rapido, numerose missioni singole, opportunamente suddivise a seconda della fazione per la quale decideremo di combattere, e qualche campagna. Comincio subito col dire che queste ultime non sono che una semplice collezione di missioni precalcolate, per cui è comprensibile che l'azione non mi abbia esaltato più del dovuto.

Quando si entra nell'abitacolo ci si rende subito conto che i programmatori hanno compiuto parecchi sforzi per mantenere il realismo su livelli elevati; tanto per dare un idea, i velivoli non sembrano andare su binari immaginari, poiché le virate e le manovre più impegnative ci ricordano sempre che l'aereo non è certo un modello dei giorni nostri. Detto in parole povere: si rendono necessari correzioni di rotta e altri accorgimenti per riuscire a mantenersi in coda del nemico, altrimenti si finisce rapidamente fuori dall'aneddotica. La strumentazione non poteva che essere spartana, ma i vari indicatori sono riprodotti deliziosamente; inutile dire che funzionano davvero, poiché si tratta degli unici mezzi "realistici" per conoscere la situazione. Per quanto riguarda i radar, nel 1940 i piloti si affidavano esclusivamente alla loro vista, ma è comprensibile che quando si parla di simulazioni le cose si fanno più difficili. È per questo motivo che alla Microsoft hanno sviluppato un paio di strumenti, uno dei quali rappresenta una simpatica innovazione. Per conoscere la posizione del nemico rispetto alla propria, infatti, ci si può affidare a una disonesta mappa bidimensionale che mediante appositi puntini colorati rappresenta tutti gli aerei presenti; così facendo, ci si accorge subito quando qualcuno si è portato alle nostre spalle. Orribile dictu, dico io: il vero pilota non ha bisogno di questi mezzi "sleali" per prevalere, per cui parliamo del secondo strumento, ben più interessante del primo. Trattasi di una specie di cono rappresentato in tre dimensioni, le cui estremità danno l'idea della direzione e della posizione del nemico che stiamo seguendo. Mediante il tasto TAB è possibile selezionare il velivolo interessato, fra quelli distinguibili a occhio nudo, dopodiché il cono penserà al resto. Se pensate che ciò non sia sufficiente, vi consiglio di utilizzare anche i due indicatori posti sul lato destro dello schermo, i quali ci danno un'idea della posizione del NOSTRO velivolo rispetto al terreno – un altro aggeggio mica da ridereT, che sopperisce alle evidenti lacune dell'assenza della terza dimensione sui nostri monitor: nel caso in cui l'orizzonte non sia affatto visibile, è ben difficile capire da che parte stiamo andando. Sia ben chiaro, come corollario di tutto questo discorso si può anche dire che le periferiche dotate di force-feedback dovrebbero aiutare in qualche misura il pilota. Per quanto mi riguarda, ritengo che tali strumenti siano ancora a uno stato embrionale, per cui me ne sono interessato solo relativamente.

Chissà quando troveremo l'intero paesaggio ricoperto da costruzioni tridimensionali che non assomigliano a scatole delle scarpe ricoperte da texture...

Le visuali esterne sono uno dei punti di debolezza del gioco, ma in questa immagine potete gustarvi delle meravigliose strutture in 3D.

Come di consueto, nelle mie numerose ore di pratica ho accumulato un po' di "scene di vita vissuta", che provvedo a riassumervi brevemente. Anzitutto, quando ci si trova impegnati in una mischia, qualcuno ha la simpatica abitudine a portarsi alle nostre spalle, dopodiché la roba da ridereT sparisce assai rapidamente; l'intelligenza artificiale è complessivamente su buoni livelli, anche se non mi pare sia il caso di gridare al miracolo. Qualche missione mi è sembrata un po' troppo semplice, ma probabilmente è colpa di Total Air War, che ha dettato nuovi standard in questo ambito. Per il resto, tranquillizzatevi: di divertimento, Combat Flight Simulator ne garantisce parecchio.

IL BARONE

Il bersaglio selezionato è stato distrutto: avanti un altro.

PC

Nell'immaginario collettivo, l'utente medio di Flight Simulator è un attempato signore di 55 anni il quale, mentre si fuma beatamente la sua pipa, trascorre una tranquilla serata alle prese con voli transoceanici. Ora, si tratta di vedere se Combat Flight Simulator – Europa (del quale sono previste numerose versioni, in cui cambierà non solo l'ambientazione spaziale ma anche quella temporale) è un prodotto in grado di fargli posare la pipa e costringerlo a stringere il joystick con enfasi mentre cerca di indirizzare gli ultimi proiettili contro un ala del nemico. Tutto sommato, direi che la risposta al quesito è positiva: il prodotto si rivela di buon livello, i combattimenti frenetici non mancano e l'ambientazione è assolutamente strepitosa, poiché si possono utilizzare anche le espansioni di Flight Simulator. La campagna è strutturata in modo parecchio antiquato (o canonico, se preferite), ma direi che l'utenza del titolo non ci farà nemmeno caso; dopotutto, il compito di questo CFS è proprio quello di far transitare coloro che si dilettano con i simulatori di volo civili verso qualcosa di più "eccitante" e "frenetico", ma chi conosce già a menadito il settore farebbe bene a mio avviso a indirizzarsi su qualcosa di più grintoso – European Air War, tanto per intenderci.
Un buon punto di partenza per la Microsoft, per una serie che promette davvero bene.

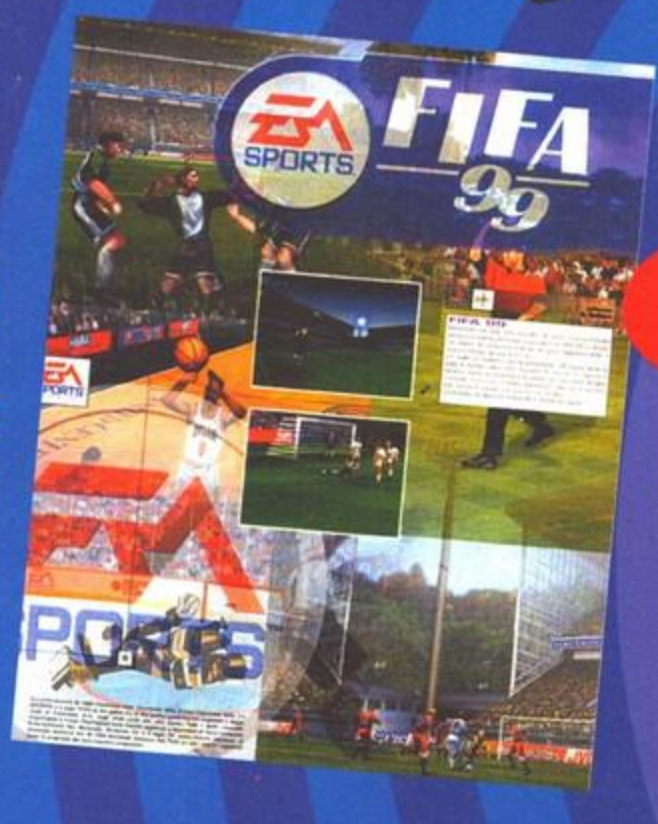
HARDWARE

In teoria basta un Pentium 166 con una scheda grafica come si deve (la compatibilità è ovviamente garantita da DirectX 6), 32 MB di memoria e Windows 95/98 per potersi gustare i numerosi dogfighting. In realtà, con qualsiasi configurazione bisogna sempre rinunciare a qualcosa dal momento che, con tutti i parametri impostati al massimo, un Pentium 2 a 233 e 3Dfx2 non si rivela assolutamente all'altezza della situazione, mentre un Pentium 2 a 350, sempre con 3Dfx2 mostra qualche affanno in più di un'occasione.

Il meglio dei giochi al miglior prezzo!

FIFA 99

Electronic Arts



lire 79.000 iva inclusa

Un livello di realismo senza precedenti. 250 squadre di club di 12 nazioni ti faranno vivere le emozioni del calcio di tutto il mondo.

MIG-29

Novalogic

lire 59.000 iva inclusa

Il nuovo ed entusiasmante simulatore del più famoso jet da combattimento.

F-16

Novalogic

lire 59.000 iva inclusa

Il nuovo simulatore del più potente e veloce aereo da combattimento.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Microsoft

lire 109.000 iva inclusa

Rivivi le grandi battaglie combattute nei cieli d'Europa durante la seconda guerra mondiale.

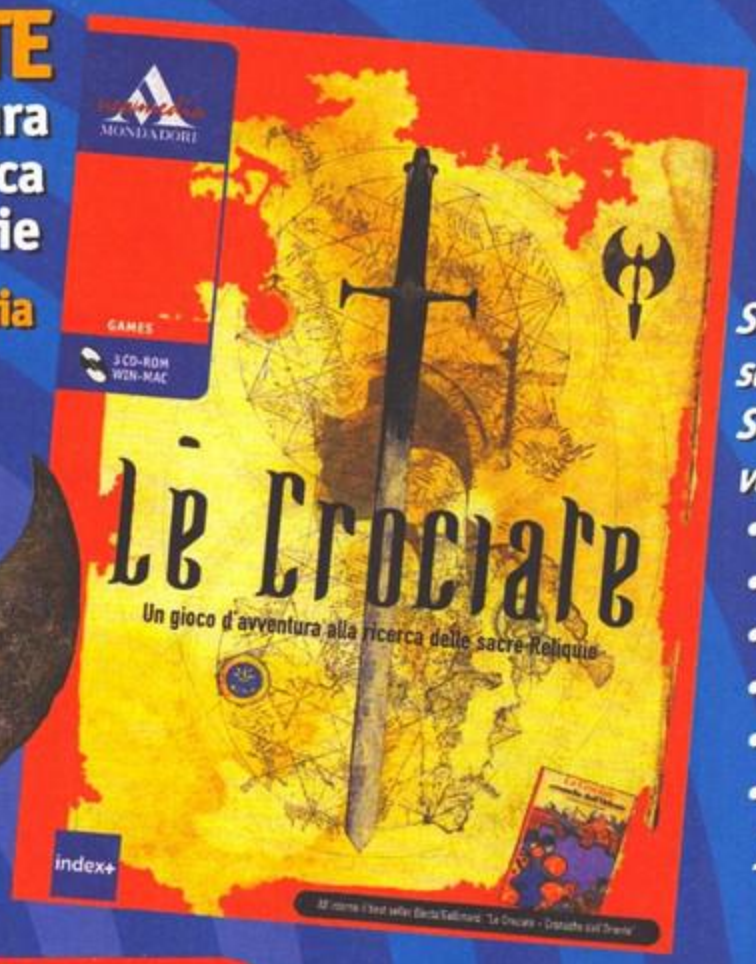
MULTICENTER

www.mondadori.com/multicenter

LE CROCIATE

Un gioco d'avventura alla ricerca delle sacre Reliquie

Mondadori New Media



Segui le orme del cavaliere Arthaud, supera le prove, risolvi gli enigmi. Solo così potrai diventare un grande e valoroso cavaliere.

- *3 Cd-Rom Windows e Macintosh*
- *30 ore di gioco*
- *500 animazioni con effetti speciali*
- *26 enigmi interattivi*
- *grafica 3D realistica e spettacolare*
- *ambientazioni medioevali fedelmente ricostruite*

3 Cd-Rom + Libro

lire 89.000 iva inclusa

JOYPAD FREESTYLE CON MOTOCROSS MADNESS

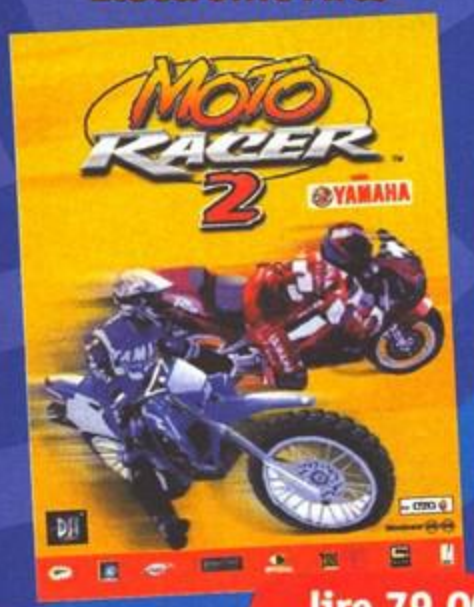
Microsoft

lire 129.000 iva inclusa

Il joypad ideale per i tuoi giochi.

MOTO RACER 2

Electronic Arts



lire 79.000 iva inclusa

La nuova edizione del gioco di corse motociclistiche più venduto al mondo. 32 nuovi circuiti, grafica 3D e scenari sempre più spettacolari

MILANO

Piazza Duomo - Via Berchet, 2 - Tel. 02806271

BOLOGNA

Strada Maggiore, 25 - Tel. 051235603

Supera le prove, risolvi gli enigmi e diventerai un grande cavaliere.

LE CROCIATE

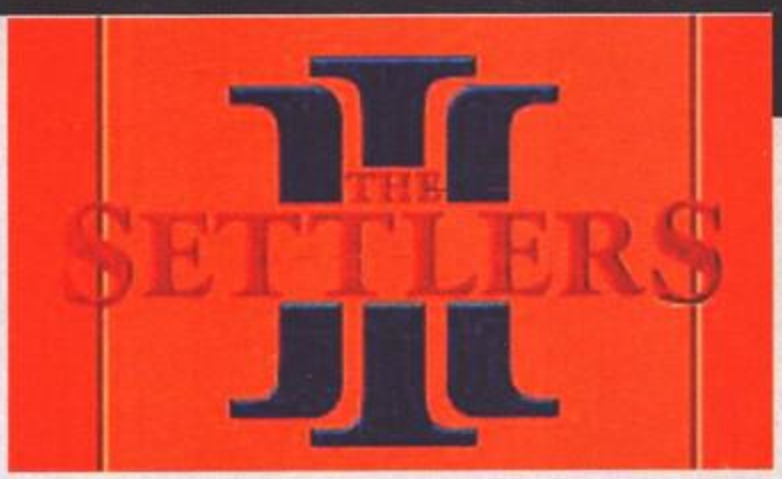
Un gioco d'avventura alla ricerca delle sacre Reliquie

Gerusalemme 1183. Le Reliquie della Santa Croce sono in pericolo: segui le orme del cavaliere Arthaud, supera le prove, risolvi gli enigmi, affronta sorprese, misteri e insidie. Solo così porterai a termine la sacra missione! Lasciati travolgere da 30 ore di gioco emozionante sullo sfondo delle spettacolari scenografie in 3D. Cd Rom per Macintosh e Windows.

3 Cd Rom + Libro L. 99.000

iva inclusa.

Nelle migliori librerie
e computer shop



Come sono ingrassati in questi anni i piccoli coloni!

A parte questa constatazione circa il nuovo stile grafico di Settlers III, decisamente più tondeggiante di quello del predecessore, è il momento di chiedersi perchè sempre più giochi sono versioni aggiornate di vecchi titoli e non sequel veri e propri.
Sarà una mia impressione, ma il mercato dei videogiochi sta mutuando molte tendenze di quello cinematografico. Come tutti i cultori del grande schermo sanno benissimo, per le case di produzione è cosa buona e giusta produrre delle nuove versioni di film particolarmente di successo, magari a distanza di 30/40 anni, nel tentativo di ricatturare coloro ai quali era piaciuto l'originale e di conquistare nuove schiere di appassionati.
Di esempi ce ne sono a dozzine, ormai, anche se quelli di successo sono molti di meno.
Sia come sia, comincio a pensare che stiamo per assistere a un fenomeno molto simile anche per i giochi: sempre più spesso mi capita di avere tra le mani prodotti che sono al 90% la trasposizione odierna di titoli del passato, con l'aggiunta di alcune caratteristiche più o meno felici.
La cosa ha una sua logica: quando tutti si lamentano della mancanza di idee originali, è normale che dei programmatori pensino di sfruttare un'ottima base di lavoro (ottima, eh! Voglio vedere chi attualizza quel capolavoro di Hercules... ricordate il 'porco Zeus'?), ottenendo così un successo in gran parte assicurato.
Come porsi di fronte a questo fenomeno? Da parte mia sono assolutamente favorevole, come penso sia già emerso nella recisione del nuovo Sentinel nello speciale estivo: i capolavori usciti 7-8 anni fa sono completamente sconosciuti per l'80% dei videogiocatori odierni e sono ricordati con nostalgia da tutti gli altri, per cui una loro nuova incarnazione è secondo me sia molto redditizia per le software house sia auspicabile da parte nostra.
E capolavoro è stato sicuramente Settlers II, gioco che mi fece letteralmente impazzire ai tempi dell'Amiga, prima di scoprire che si bloccava (versione originale) in una delle missioni avanzate...
Direttamente da questo titolo discende il nostro Settlers III, che evidenzia legami di parentela strettissimi con il suo progenitore, in ogni suo aspetto.
Prima di trattare di questi fatti, però, vorrei tentare di inquadrare il tipo di gioco di cui si sta parlando: Settlers III è un gioco strategico in tempo reale, con elementi gestionali e di strategia militare miscelati in modo davvero stupefacente. Il giocatore prende il controllo di una razza di uomini dell'antichità (romani, egiziani o cinesi) e deve condurli alla conquista di un grande arcipelago, affrontando una campagna composta da diversi scenari (non sto qui a narrarvi la trama, peraltro puramente fine a se stessa).
Al contrario di quanto avviene con altri titoli, in Settlers III è difficile capire se l'elemento preponderante sia quello economico o quello militare: a una maggiore importanza, in termini di tempo, della creazione di un'economia funzionale per la colonia, fa riscontro l'assoluta necessità di sfruttare al meglio le truppe per arrivare alla vittoria. I due elementi, inoltre, sono strettamente collegati tra di loro.
È imperativo, per vincere, curare con estrema attenzione numerosissimi fattori: bisogna produrre legna e piantare nuovi alberi, estrarre carbone e fornire ai minatori il cibo necessario, creando fattorie, allevamenti di maiali e mattatoi, che necessitano di strumenti che solo i fabbri possono realizzare, posto che dispongano delle materie prime necessarie... complicato, vero? E ancora non abbiamo parlato dell'esercito! Dovrete infatti reclutare dei soldati, fornirgli le armi e inviarli a presidiare le strutture difensive oppure a compiere razzie in territorio nemico, senza dimenticare

E questi sarebbero gli dei? Tutta da ridere! L'introduzione fa davvero cascare le braccia, ma è ben realizzata e introduce (appunto) più che degnamente la trama del gioco.

Le schermate statiche del programma non sono certamente una delizia per gli occhi; nella fattispecie possiamo 'ammirare' il briefing di missione. Quello che salva la baracca è il parlato, veramente ottimo.

Questa è la situazione che troviamo all'inizio del gioco: una struttura militare, qualche soldato, molti coloni pronti al lavoro e qualche catasta di materiali da costruzione. Sembrano molti, ma non dureranno a lungo.

che solo con cospicue scorte di oro (e qui si torna a parlare di minatori) le vostre truppe potranno combattere al meglio.
Come credo si capisca, siamo a un livello di amalgama dei diversi elementi di gioco davvero notevole, addirittura unico a parer mio: ci sono molti giochi dove le strutture produttive servono solo a supportare l'esercito (Starcraft) e altri dove l'esercito è solo un qualcosa di più alla gestione del sistema economico (Caesar 3). Settlers III, invece, rappresenta un tutt'uno difficilmente scindibile, e questo è a parer mio un grosso merito.
Lo stile di gioco è questo, dunque, e per gestirlo si è fatto ricorso a un'interfaccia anch'essa mutuata da quella di Settlers II e tipica di questo genere di titoli, che risulta però un pochino macchinosa in particolari situazioni di gioco, specialmente su mappe di dimensioni estese: forse una maggiore attenzione al sistema di controllo non avrebbe guastato.
L'unico elemento positivo degno di nota rispetto al titolo precedente è rappresentato dalla gestione migliorata dei trasportatori, i coloni che distribuiscono le varie merci e che ora lo fanno senza intasare tutto quanto, come invece avveniva prima.
Edifici, coloni e produzione di merci sono controllati su schermo per quanto riguarda i singoli elementi - e fin qui va tutto bene - e tramite dei menu per le impostazioni generali. Sono proprio quest'ultimi a essere leggermente confusionari, anche a causa alle ridotte dimensioni delle icone e al loro numero molto elevato. Ogni tanto ci si perde, ma la cosa non è poi così grave come sembra.
Dicevo icone minuscole: in effetto la caratteristica che balza più all'occhio della grafica di Settlers III è proprio quella di essere di dimensioni lillipuziane (oltre che, come già detto, rotondetta).
Il mondo dove ci troviamo ad agire è cosparso di alberi, pascoli, fiumi, montagne e mari, tutti realizzati in maniera molto accattivante, pur se non sempre chiarissima, ed è in mezzo a questi che andremo a costruire la nostra colonia, vedendo i prodi ometti al nostro comando che si dannano l'anima correndo a destra e a manca, rispondendo ai nostri ordini, spianando il terreno, innalzando le strutture e trasportando le materie prime necessarie.
Quando poi le cose si faranno dure potremo ammirare il nostro potente esercito, composto da tre diversi tipi di truppe, uscire dai nostri confini e andare a battagliare con il

In colonie di discrete dimensioni è sempre un via vai di lavoratori che scavano, costruiscono, trasportano e producono di tutto, con il contorno dei militari e di tutti coloro che, nonostante tutto, sono senza lavoro... Guardate che casino!

Per entrare nei meccanismi di gioco è a vostra disposizione un discreto tutorial, che spiega gli elementi di base. La maggior parte delle cose, però, dovrete scoprirle direttamente sulla vostra pelle.

CAMERIERE, IL MENU!

Il menu della distribuzione dei beni: grazie a questo è possibile decidere quali merci sono da consegnare prima delle altre. Risulta di importanza fondamentale nei momenti più difficili, quando la mancanza di una certa risorsa mette a repentaglio il successo. Arriva direttamente da Settlers II: non è cambiata una virgola!

Il menu degli edifici vi consente di scegliere che cosa costruire. Ognuna delle tre razze presenti nel gioco ha una propria particolare architettura, ma a parte questo le uniche differenze sono rappresentate dai due o tre edifici speciali. Qui non abbiamo problemi di funzionalità, anche se sicuramente si poteva fare di meglio.

Usando il menu dei coloni si può distribuire la forza lavoro ai vari compiti primari, come quello di portatori, spie o geologi per le ricerche minerarie. Persino superfluo dire che perché i vostri ordini abbiano effetto, dovete prima produrre gli attrezzi necessari nella quantità necessaria (nel caso di professioni che non si svolgono 'a mani nude', come è invece per le spie).

Il menu più incasinato del gioco: mostra il livello di grazia divina che si deve raggiungere prima di poter ottenere qualsiasi cosa. Salta subito all'occhio che dire caotico è ancora poco... ho quasi l'impressione che non ci sia stato abbastanza tempo per dare un'aggiustatina finale al gioco, prima di farlo allineare ai blocchi di partenza. Spero di sbagliarmi...

nemico, mentre le anime dei soldati caduti si dissolvono tristemente nell'aria con un gridolino.
Anche gli effetti sonori si accodano alla grafica, proseguendo sulla scia del 'piccolo e carino'; l'intero mondo è dotato di rumori molto ben fatti, che sottolineano ogni professione e qualsiasi avvenimento abbia luogo. Le musiche di accompagnamento, invece, non mi hanno particolarmente entusiasmato, se non altro per una mia personale convinzione, cioè che questo genere di giochi richieda solamente la presenza degli effetti sonori. Non sono assolutamente mal fatte, però.
Per quanto riguarda il 'come si gioca', vale a dire l'elemento fondamentale dell'intero programma, devo ammettere che il tutto è davvero molto interessante e richiede un'attenzione costante da parte del giocatore.
L'unica missione facile è la prima di ogni scenario: già dalla seconda le cose si complicano notevolmente. All'inizio del gioco, solitamente, si può contare su alcune strutture e su una scorta di materiali da costruzione e di utensili per iniziare a produrre. Si comincia subito a capire che le cose non sono semplici: le prime volte che giocherete, invariabilmente, vi bloccherete a un certo punto della missione perchè scoprirete che vi manca qualcosa di necessario, vuoi il ferro vuoi qualcosa d'altro, che non avete pensato di produrre per tempo.

Siamo nel pieno di una furiosa battaglia. Anche se la grafica minuscola non permette di avere un chiaro quadro della situazione, vi posso assicurare che i miei prodi legionari stanno bastonando a dovere i traditori che hanno osato voltarmi le spalle.

Ecco una cosa da non fare: spedire le proprie truppe alla cieca all'assalto, sperando nella buona sorte. In questo caso la sconfitta è certa: bisogna prima condurre delle ricognizioni delle spie e accumulare un po' di oro (notate la percentuale a sinistra: è decisamente bassina!).

Una delle novità di Settlers III è rappresentata dalla possibilità di viaggiare per mare; qui vediamo un vascello romano che trasporta i legionari verso una battaglia (gli scontri avvengono comunque esclusivamente a terra).

PANE E SALAME

Al pane pensateci voi, io vi spiego come fare il salame!
1) Questa è una fattoria. Se volete mangiare, dovrete costruirne almeno un paio. Per ora sarà sufficiente che ne edifichiate una, scegliendo una posizione consona. Cercate una zona di pascoli abbastanza estesa, perchè il contadino avrà bisogno di spazio per seminare e raccogliere le messi. Questa struttura può essere tranquillamente posizionata ai margini della colonia, senza eccessivi problemi per la produzione. Attenti alle invasioni, però!

2) Qui vivono tanti bei maialini, allevati con il grano che proviene dai dorati campi delle vostre fattorie. Il loro allevatore li nutre e li accudisce con ogni cura, assicurandosi che diventino grassi e pasciuti il più velocemente possibile. Perchè? Beh, per spedirli a un suo caro amico che lavora al mattatoio... La posizione di questo edificio deve assolutamente essere tra quella della fattoria e il centro della vostra colonia, per velocizzare le operazioni di trasporto.

3) Ed eccoci al mattatoio: qui entrano dei maialotti a quattro zampe ed escono dei succulenti salamini, pronti a essere spediti verso le montagne, dove i minatori li attendono a... stomaco aperto. Ricordate però che ogni tipo di minatore ha le sue preferenze alimentari. Quando costruite il mattatoio, cercate di posizionarlo il più vicino possibile alle miniere: in questo modo salami e prosciutti arriveranno a destinazione in un battibaleno.

È proprio il tempo il fattore chiave: dovrete sempre ricordare che è necessario programmare in anticipo le vostre azioni, perchè qualsiasi cosa decidiate di fare richiederà del tempo per essere completata. Il sistema alimentare e quello produttivo devono procedere di pari passo fin dalle prime fasi del gioco, con la creazione di particolari 'gruppi produttivi' (c'è un boxettino per loro) e vedrete che farete molta fatica a controllare tutti gli elementi in ballo, specie perchè un ritardo in uno di essi finisce per ripercuotersi, a catena, su tutti quanti gli altri.
È vero che quando tutto funziona a regime non è praticamente più necessario il vostro intervento, ma considerate due cose: primo, ci metterete un sacco per riuscirci; secondo, mentre voi ci proverete i vostri nemici faranno di tutto per ostacolarvi.
Già, perchè gli avversari sono piuttosto ostici: dovrete pensare attentamente alla struttura della vostra colonia, se non volete che un attacco mirato isoli un vostro centro produttivo essenziale, rendendo di fatto inutile tutte le altre strutture.
Insomma, per gestire la colonia e per riuscire a battere il nemico dovrete essere davvero bravi: dovrete pianificare con cura le costruzioni, assicurarvi che tutte abbiano ciò di cui hanno bisogno e tenere sotto costante controllo le attività nemiche (magari usando le spie), attendendo il momento giusto per sferrare l'attacco contro il vostro obiettivo finale.
La sfida, già di per sé notevole, viene aumentata dal principale elemento innovativo rispetto a Settlers II, vale a dire la presenza di 3 diverse razze con cui giocare; le differenze non sono moltissime, a dire la verità, ma ogni razza dispone di alcune unità e di alcuni edifici speciali, che in un certo senso ne giustificano l'esistenza.

Ogni cultura ha i propri edifici speciali: poteva mancare la Sfinge degli egiziani? No, e infatti eccola qua in tutto il suo splendore. Notate i portatori nella parte bassa dell'immagine: nel mondo di Settlers III il riposo non si sa cosa sia!

Le spie sono dei veri eroi, pronte ad avventurarsi in territorio nemico e a mettere in repentaglio la propria vita per fornirci preziose informazioni. Qui ne vediamo tre che, incuranti del pericolo, stanno cercando di scoprire la conformazione della colonia ribelle.

Il tempio grande dei cinesi è secondo me la costruzione più imponente dell'intero gioco: per edificarlo servono talmente tante risorse che si vorrebbe lasciar perdere, ma una volta finiti i lavori non potrete trattenere una lacrimuccia d'orgoglio nell'ammirarlo.

Inoltre, c'è da considerare l'elemento di novità rappresentato dagli dei e dalla loro influenza durante il gioco: insomma, anche se non sono tantissime le novità in fondo non mancano e sono tutte da scoprire.
Spero di avervi fornito un quadro abbastanza esauriente di quello che potete aspettarvi da questo titolo: adesso è arrivato il momento di cercare di capire come e quanto rende su schermo tutto questo ben di Dio che vi ho descritto.

Davide Solbiati

PC

Settlers III è un gran bel gioco, per quanto afflitto da una serie di problemi minori eppure fastidiosi.
Frase lapidaria, che ora cercherò di spiegare: basta giocare per mezz'ora per rendersi conto che il motore del programma è praticamente perfetto ed è in grado di simulare ottimamente la vita della comunità di coloni simulati.
Come già sottolineavo, ogni elemento del gioco è profondamente connesso con molti altri, andando a creare una rete che rende in un certo modo 'vivo' quello che accade su schermo, obbligandovi a impegnarvi a fondo. Il fatto positivo è che non troverete mai qualcosa di illogico: se non vi costruiscono una torre di guardia è perchè manca qualcosa, poniamo del legname, e la mancanza di quest'ultimo è da imputare a voi e all'aver trascurato qualcosa nella creazione del sistema produttivo.
In effetti i compiti da tenere a mente sono tanti e tali che c'è il rischio di dimenticarsene qualcuno, con ripercussioni devastanti sulla partita: questo a parer mio rappresenta un difetto, non però proprio di Settlers III ma del genere di giochi a cui appartiene. Ormai i giochi gestionali ci obbligano a un numero di decisioni molto più elevato di quello che competerebbe a un vero comandante!
Giocare con questo programma è però piacevole, nonostante l'impegno richiesto e nonostante le leggere e fastidiose pecche nel sistema di controllo, che a volte rendono complicate delle cose che avrebbero potuto essere molto semplici. Le soddisfazioni sono comunque assicurate.
L'ultimo fatto da considerare prima di esprimere un giudizio è il 'III' che viene dopo a Settler: questo programma, per essere franchi, è virtualmente identico al suo predecessore. Le razze e le poche unità e strutture speciali non bastano di certo a dire che è un gioco nuovo, perchè il meccanismo di gioco è rimasto assolutamente inalterato, fino all'ultima virgola e con l'eccezione della risoluzione di alcuni difetti esistenti, come quello relativo al sistema di trasporto già descritto nell'articolo.
Quasi niente di nuovo sotto il sole, anche se dei e razze non sono bazzecole, ma come già ho detto secondo me questa non è affatto una nota di demerito: chi, come me, ha amato Settlers II, troverà qui pane per i suoi denti. Tutti gli altri, invece, avranno la possibilità di cimentarsi in una missione estremamente avvincente.
Consigliato a tutti coloro che non sono spaventati dal dover pensare prima di schiacciare un pulsante: peccato solo per una serie di difettucci (grafici e dell'interfaccia) che si sarebbero potuti eliminare e che avrebbero reso un classico questo titolo. Quasi dimenticavo: il gioco è completamente in italiano.

HARDWARE

Nessun problema particolare: un P200 è ampiamente sufficiente per far funzionare a dovere il programma. Non è richiesta alcuna scheda acceleratrice e il sonoro funziona senza problemi (d'altronde se la vostra scheda funziona sotto Windows 98 i problemi non li avete mai). Lo spazio su hard disk necessario è di circa 200 MB e si gioca, come al solito, con il mouse.

UR GEAR, DD & F22 TAW ROAD TOUR

UNION REALITY

F22 Total Air War

+

Double Device TECHNOLOGY

La puoi utilizzare contemporaneamente agli altri device, (Joystick, cloche, etc..)

UR GEAR

Vieni a volare con UR GEAR, DD & F22 TAW nei seguenti p.d.v. troverai una promoter a tua disposizione.

UR GEAR, DD & F22TAW

Per tutti quelli che vogliono entrare nei giochi e "viverli" veramente, una autentica necessità è diventata realtà. Anzi, realtà virtuale! Si chiama UR GEAR: esso rappresenta il passato per la compatibilità con tutti i giochi esistenti come single device; il presente per la potente tecnologia Double Device Technology che consente di cambiare il punto di vista senza modificare la direzione del movimento; il futuro perché UR GEAR è dotato di un microfono di elevata qualità in grado di supportare il riconoscimento vocale. LEADER lo ha inserito in un "pacchetto completo" davvero irresistibile: UR GEAR + Double Device + F22 Total Air War insieme! Double Device è il dispositivo che ti permette di abbinare al casco UR GEAR altri strumenti come una cloche, una tastiera, un joystick o un mousepad. F22 Total Air War, invece, è il simulatore più aggiornato che non ti permetterà solo di volare, ma anche di essere al comando delle operazioni nella guerra più spettacolare mai combattuta! E' facile prevedere che questi tre prodotti cambieranno la tua concezione di videogioco. Allora approfitta subito dell'occasione e vieni a scoprire i nuovi confini del multimedia!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Calendario "UR GEAR ROAD TOUR":

SETTIMANA DAL 1 AL 6 DICEMBRE 1998:

EUROMERCATO DI GRUGLIASCO C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - MEDIA WORLD-CANTU' VIA AI FERRI MARIANO COMENSE (CO) - TRONY SRL VIA SARDORELLA 2/4 BOLZANETO (GE) - MONDADORI INF.MULTIC. VIA BERCHET 2 (MI) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA STRADA PROVINCIALE 44 PADERNO DUGNANO (MI) - CASABELLA C/CENTRO COMMERCIALE BUSNAGO TREZZO SULL'ADDA (MI) - MEDIA WORLD-MODENA VIA EMILIA - LOC.LA BRUCIATA (MO) - ORIANI STORE "VIA PIEMONTE, 18/20" S. MARTINO SICCOMARIO (PV) - F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC CORSO A.GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA DI DONNA OLIMPIA 208 (RM) - FANTASY VIA GRAZZIOLI 64 TRENTO (TN) - SME VIA ISEO 2 CALVECCHIA S. DONA' DEL PIAVE (VE)

SETTIMANA DAL 7 AL 13 DICEMBRE 1998:

SOFTWARE UNIVERSE (GRG) CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - AMBOGIOCHI VIA PINAMONTE DA BREMBATE 18 (BG) - EUROMERCATO VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - MEDIA WORLD-ERBUSCO VIA ROVATO 44 ERBUSCO (BS) - MEDIA WORLD-BRESCIA "VIA ORZINUOVI, ANG.VIA DALMAZIA" (BS) - UNIEURO DI COTTINO VIA CAVOUR 10 ALBA (CN) - TRONY SRL VIA CUNEO 84/B BORGO SAN DALMAZZO (CN) - AZ ARREDA VIA CASEROSSE 3 CEVA (CN) - IPER MONTEBELLO FRAZ. SAN MARTINO FRAZ. SAN MARTINO (CR) - FOTOMAURO VIA T.M. CANEPARI 183/ROSSO BOLZANETO (GE) - GAME TOWER VIA MOLASSANA 118 DR (GE) - IPER BUSNAGO S.R.L. "VIA ITALIA, 197" BUSNAGO (MI) - MONDADORI INF.MULTIC. CORSO DI PORTA VITTORIA 51 (MI) - MEDIA WORLD-ROZZANO VIA PAVESE 3 ROZZANO (MI) - MEDIA WORLD-CINISELLO VIA G.GOZZANO 19 CINISELLO (MI) - FACAL POINT MR INFORMATICA VIA AUGUSTO CONTI 3/B ROMA MONTEMARIO (RM) - VOBIS - F.B.COMPUTERS SRL PIAZZA MANCINI 3/A (RM)- COMPUTER SHOP VIA DELLA MELORIA 19 / VIA KENNEDY 100 ROMA / MONTEROTONDO (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA GREGORIO VII 383-385 (RM) - IPERCOOP DI CIRIE' VIA ROBASSOMERO 99 CIRIE' (TO) - MEDIA WORLD-TORINO C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - SME VIA CONEGLIANO 59 SUSEGANA (TV) - GATTI & VANONI SRL "VIA CAMPO DI MAGGIO, 33" GAZZADA (VA)

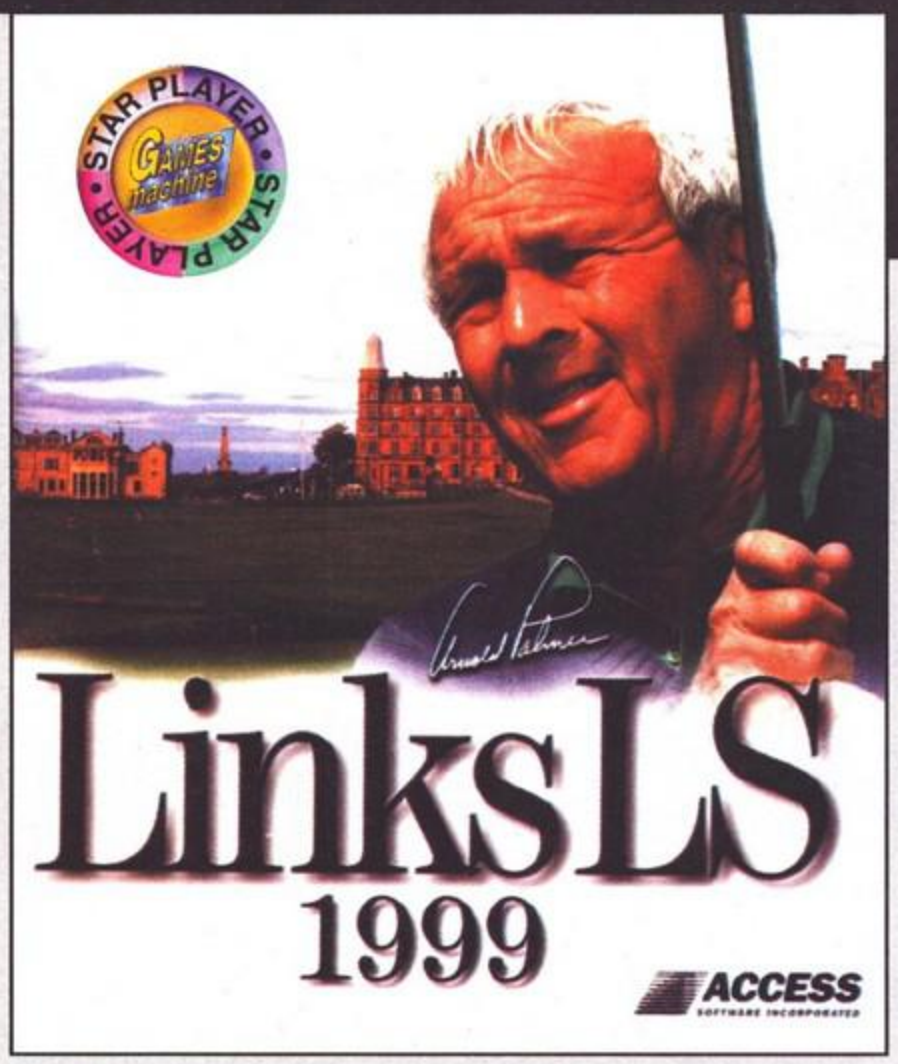
SETTIMANA DAL 14 AL 20 DICEMBRE 1998:

IPER MAGENTA VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - MEDIA WORLD-CURNO "VIA ENRICO FERMI 4, ANG. VIA CARLINGA" CURNO (BG) - MEDIA WORLD-ORIO AL SERIO C/CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - MEDIA WORLD-BOLOGNA VIA MARILYN MONROE 2/56 CASALECCHIO DI RENO (BO) - MEDIA WORLD-FIRENZE VIA S. QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - IPERMERCATO CONTINENTE VIA DELLE LAME - ZONA ASI (FR) - OLISISTEL VIA MARTIRI DELLA LIBERTA' 113 CHIAVARI (GE) - LINEA UFFICIO SAS VIA S. GRANDE 1 (LE) - CENTRO COMMERCIALE GIGANTE "VIA DE AMICIS, ANG. VIA SORDELLA" CINISELLO (MI) - CENTRO COMMERCIALE GIGANTE VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - JUMBO MASTER SRL C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - LA SERVIZI INFORMATICI SPA "VIA QUASIMODO, 12" LEGNANO (MI) A.M.QUAGLIA VIA ISOLA 138/139 NOLA (NA) - CO.DOM DI P.TROTTA (NA) - SOFTLAND VIA DEI LOMBARDI 12 (NA) - TRONY SRL VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - MEDIA WORLD-PADOVA VIA VENEZIA 98 (PD) - MEDIA WORLD-PESCARA CONTRADA SAN MARTINO MEDIA CITTA' S.ANGELO (PE) - MEDIA WORLD-PERUGIA PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA (PG) - MEDIA WORLD-PISA VIA MATTEUCCI ANG.V.MALGOLI (PI) - MEDIA WORLD-PAVIA VIA ING. MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - BONCALDO ROBERTA VIA CASSIA 901/Q (RM) - GAME OVER VIA MILLESIMO 67 (RM) - COMPUTER HOUSE (PRISMA SAS) PIAZZA ALDO MORO 6 COLLEFERRO (RM) - BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL P.LE KENNEDY 12 (RM) - YES P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL VIA CASILINA 283 (RM) - MEDIA WORLD-RIMINI P.ZZA COLOMBO 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (RN) - OLIVIERI TRONI MARCHI DOMEX VIA SERVETTAZ 41 (SV) - (VALENTINI SPA) - VIDEURO VIA GORIZIA 58 (TO) - ALEX COMPUTER SRL C/CENTRO COMMERCIALE LE GRU GRUGLIASCO (TO) - QUEEN COMPUTER SRL VIA TURATI (TO) - MEDIA WORLD-TREVISO VIA BRESCIA 1 OLMI S.BIAGIO (TV) - MEDIA WORLD-GALLARATE VIA MILANO 99/103 GALLARATE (VA) - QUEEN COMPUTER SRL VIA BERNASCONI (VA) - CITTA' MERCATO VICENZA VIA DEL SOLE 68 (VI) - MEDIA WORLD-VERONA VIA MONTE CRISTALLO S.GIOVANNI LUPATOTO (VR).

LEADER

Qualità Interattiva.

DEL PI



Era scritto sulle sacre tavole di TGM, che con il mio ritorno i giochi di Golf sarebbero finiti nelle mie mani... io, la Borga Imperiale.

Complimenti al signore in maglia blu che ha vinto il nostro ambito premio "Viva i pantaloni del nonno".

Prima di iniziare, voglio premettere che questa recensione sarà il più possibile seria; sono infatti ben cosciente del fatto che chi si interessa di giochi tanto "professionali", non abbia voglia di sorbirsi le mie stupidate; vedrò quindi di recuperare le idiozie risparmiate in questa sede(re)... ahem, da qualche altra parte. Sono sempre stato un grande amante di questo sport, non so come mai, forse perché amo la pulizia e la maniacale cura dei tracciati che compongono un campo da golf, o forse perché, come la Pepa Tencia, è uno sport elitario e quindi molto vicino al mio stile di vita. Fattosta che da anni seguo questa splendida disciplina, che vede campioni di tutto il mondo sfidarsi a suon di mazzate (in senso figurato, chiaramente) per conquistare qualche bel soldino.

L'Italia, come al solito, è un po' sfigata in fatto di campioni conosciuti a livello internazionale, abbiamo solo Costantino Rocca che non se la cava nemmeno male, ma che comunque non può certo competere con campioni del calibro di Tiger Woods, Arnold Palmer (tra l'altro testimonial di questo gioco) o Mark O'Meara... vabbeh, arriverà anche il nostro momento, prima o poi.

La ragazzina sembra proprio negata in questo sport, sarà perché è il Duspa a manovrarla.

Links è un nome estremamente importante nella storia di questo genere video ludico, fu infatti il primo gioco di golf interamente digitalizzato, che qualche anno fa fece gridare al miracolo (in effetti qualcuno giurò di aver visto i dischetti lacrimare sangue) sui PC386 e sui Commodore Amiga; da allora innumerevoli sono stati i Data Disk e gli aggiornamenti, fino a giungere ai PC attuali, capaci di sostenere una grafica estremamente aderente alla realtà e un sonoro da film.

Il Golf è uno sport molto costoso da praticare, anzi, una volta riuscii a convincere mio padre ad accompagnarmi a un Golf Club per informarmi sui prezzi d'iscrizione, e i risultati furono a dir poco sconcertanti; decisi quindi di dedicarmi a qualcosa di più economico e mi misi a fare il fermacarte. Proprio per i costi eccessivi di questa splendida disciplina, le simulazioni sono tanto numerose, e ricoprono sia la categoria dei simulatori complessi ed estremamente completi come questo, sia gli arcade, nei quali è sufficiente premere un paio di volte il tasto del mouse per riuscire a chiudere la buca con un dignitoso "par".

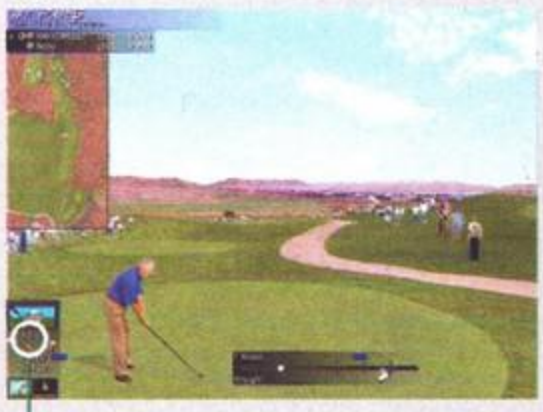
Visto comunque che questo Links LS '99 è appunto una simulazione (diciamo che lo si potrebbe definire il Grand Prix Legends dei giochi di Golf) vediamo di analizzare se il suo mestiere lo fa con dignità o meno.

Caratteristica comune a tutti i Links usciti dal mitico "386" a oggi, è stata l'incredibile presenza di opzioni e di settaggi impostabili. Infatti, prima di iniziare a giocare potrai settare decine e decine di voci differenti; comunque, giusto per citare quelle che secondo me sono le più significative (poi magari non lo sono per voi che leggete, ma pazienza), comincerei col dire che ci sono ben trentatré differenti modalità di gioco (e non sto scherzando), che i livelli di difficoltà sono ben cinque (Championship, Amateur, Junior e Ladies)(e la quinta? NdMax) e che potrete intervenire per modificare le condizioni atmosferiche dei tracciati, il colore della maglietta del tuo giocatore, la risoluzione (consiglio la 800x600 24 Bit a 16,7 milioni di colori) o la velocità della pallina sul green.

Inutile dire che questa versione di Links permetterà di richiamare le piste dei Links precedenti, ovviamente adattandole alle nuove caratteristiche estetiche (in effetti non poi così rilevanti) della versione LS '99.

La più grossa innovazione che ho potuto riscontrare rispetto alla versione precedente (Links LS '98) è l'aggiunta di due nuove modalità di tiro; oltre infatti alla classica procedura (traditional 2-click swing), che consiste nel premere prolungatamente il tasto del mouse, per poi lasciarlo quando arriva alla potenza desiderata e premerlo successivamente per attribuire l'effetto, abbiamo il secondo metodo (new 3-click swing), che aggiunge un altro "click" al tiro, consistente nel premere una prima volta per far partire la barra della potenza, premerlo una seconda volta per stopparla e quindi farla tornare indietro e, infine, una terza per determinare l'effetto da imprimere

Ogni buca ti verrà presentata da questa allegra mappa.



Nella parte bassa della foto potete ammirare il nuovo sistema di tiro: il PowerStroke. Applausi.

alla sfera bianca. C'è poi un terzo e decisamente più innovativo sistema per sferrare la fatidica mazzata (powerstroke swing), e cioè con il movimento del mouse; questo sistema era già stato sperimentato in altri giochi di golf con risultati discutibili a causa del difficoltoso dosaggio della potenza; quei geniacci della Access, invece, sembra che l'abbiano studiato meglio, permettendo di avere un discreto controllo della spinta e, al tempo stesso, una notevole sensazione di realismo, data appunto dall'uso del mouse, che assume le veci di una mazza da golf (un po' come accade nelle simulazioni di biliardo, dove il mouse viene utilizzato come una stecca). La procedura per sferrare il colpo mediante il bel topone che avremo per la mano (uhm, mi sa che ho scritto qualcosa di fraintendibile) è decisamente semplice (anche se presumo vi ci vorrà qualche minuto prima di padroneggiarla appieno), e cioè: cliccare una volta, muovere verso destra il mouse per caricare il colpo, muoverlo verso sinistra per scaricare e cliccare nuovamente quando la mazza sarà in prossimità della pallina. Anche se devo ammettere di aver provato questa nuovo sistema un po' prevenuto (avevo ancora in mente i tentativi dei giochi analoghi), ho dovuto quasi subito ricredermi. La sensazione che ne scaturisce, infatti, non è solamente di grande realismo, ma anche di estrema sicurezza. Davvero un buon lavoro. I circuiti a disposizione sono ben cinque, e cioè: Bay Hill Club and Lodge, Entrada at Snow Canyon, Latrobe Country Club - Autunno, Latrobe Country Club - Estate e St Andrews Links Old Course. Questi tracciati, com'è buona abitudine dell'Access, sono in tutto e per tutto fedeli a quelli originali, quindi dove sul video sarà situato un albero (per esempio), potete star certo di trovarlo anche nella controparte reale (che non influisce sulla giocabilità, ma fa piacere saperlo). Una volta arrivato sul percorso, non sarete abbandonato a voi stessi, ma potrete godere ancora di moltissime opzioni, facilmente richiamabili (così come accadeva anche nella versione '98) portando il cursore del mouse nella parte bassa dello schermo; una volta resa visibile questa barra, noterete che si suddivide in, cinque categorie: "Rotate", che vi permetterà di ruotare il tuo alter-ego, per indirizzarlo nella direzione desiderata; "Shot Options", che vi permetterà di passare alla buca successiva, di ripetere il tiro e così via; "Display", in cui avrete la possibilità di attivare le varie visuali disponibili, e mantenibili su schermo grazie a comode finestre da ingrandire o rimpiccolire a seconda delle proprie esigenze; "Clubs", indispensabile per avere un'idea della potenza delle varie mazze e quindi decidere quanta forza imprimere al tiro; e infine "Menu", mediante il quale potrete decidere se uscire dalla partita, se aggiungere o togliere un giocatore dal torneo, se salvare la partita, e così via.

Per una più immediata gestione delle opzioni, inoltre, sul manuale sarà contemplato un lunghissimo elenco di tasti (quarantatré combinazioni), mediante i quali attivare i vari settaggi possibili, meglio di così...

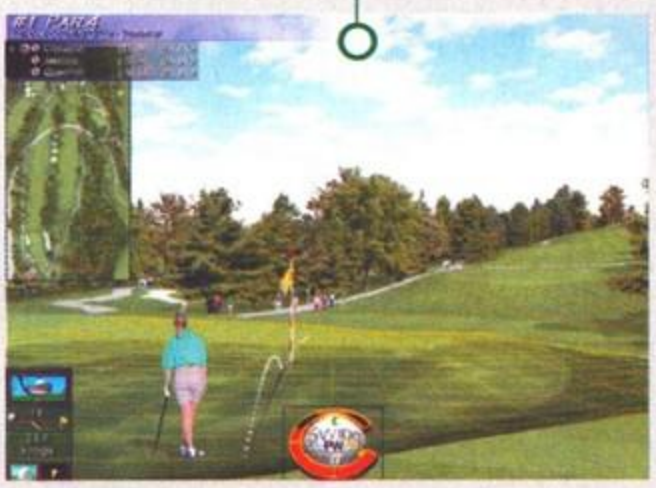
Spero a questo punto di aver detto tutto (o almeno le cose più rilevanti), quindi, vi lancio fino al box, che leggerete sicuramente in quanto anche quello l'ho scritto io.

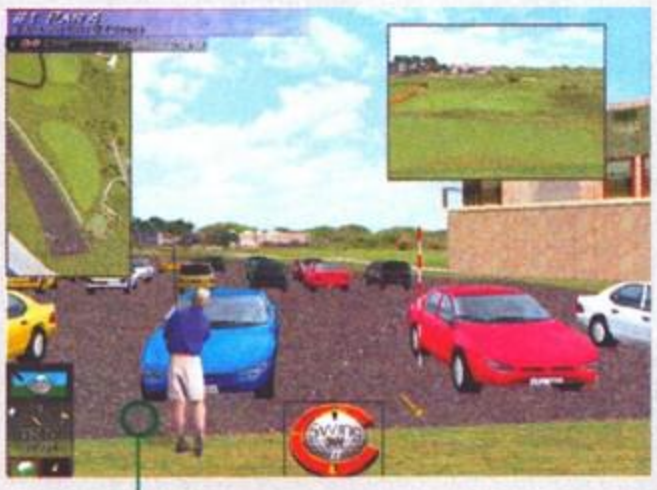
Raffale Sogni

È periodo di castagne, e se non vogliono venire giù da sole, perché non dar loro una mano?

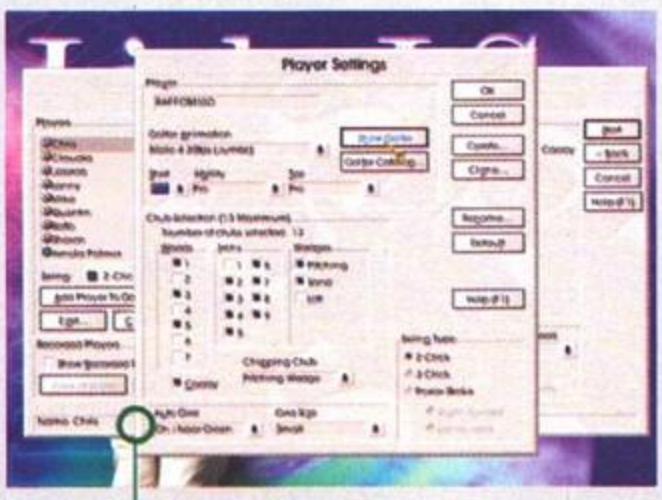
Una volta in prossimità della buca, è molto facile far demoralizzare il nostro alter-ego.

Bene, e adesso facciamo un po' di stretching. Incrociamo le gambe e andiamo giù con la schiena... e uno e due e tre e quattro.





Cosa c'è di meglio di un bel parcheggio per testare la durezza delle palline sui vetri delle macchine?



Ecco la schermata che ti permetterà di creare il vostro personaggio.

PC

È passato poco più di un anno da quando la Access ci propose Links LS 1998; allora girava con un P90 e 16MB di RAM, oggi invece richiede come minimo un P150 con 32MB di RAM, quindi in teoria dovrebbe essere il doppio più curato o quantomeno fare attendere la metà del tempo per i caricamenti dei tracciati. Beh, ora non so di preciso se impieghi la metà del tempo a caricare le piste, ma sicuramente il motore di calcolo è stato notevolmente migliorato. Infatti, gran parte delle operazioni viene eseguita prima di iniziare a giocare una partita (e in effetti si aspetta anche un paio di minuti) e dopo è sufficiente disporre di una buona quantità di memoria RAM (minimo 32 mega, ottimo 64) per dilettarsi con la migliore simulazione di golf disponibile in commercio e senza estenuanti attese.

Per quanto riguarda il gioco, graficamente è come sempre stupendo da guardare; i tracciati fotorealistici, infatti, non mancano di lasciare a bocca aperta per la loro accuratezza (sono la copia fedele in tutto e per tutto dei tracciati originali). Inoltre è stato risolto il problema che persisteva nelle release precedenti, e cioè che finendo vicino a un albero (per esempio) si potevano distinguere i pixel che lo componevano; in questa nuova versione, invece, questo problema sembra essere stato risolto... non so come, ma non c'è più, quindi perché farsi domande inutili?

Cinque scenari da diciotto buche non sono certo pochi, se infatti la mia calcolatrice trovata nel Dixan sei o sette anni fa non m'inganna, diciotto (il numero delle buche) per cinque fa ben novanta bandierine, il che dovrebbe garantire una longevità notevole, specie se si vuole studiare ogni singola buca come farebbe un vero professionista.

In conclusione, la struttura di gioco non è assolutamente cambiata rispetto agli episodi precedenti, quindi rimane una simulazione dedicata a persone che vogliono passare le ore per determinare la pendenza del terreno o l'influenza del vento. Certo, se i programmatori avessero messo una barra numerata sul misuratore di potenza molte cose sarebbero state più semplici, ma si vede che per questo dovremo aspettare un'altra edizione.

HARDWARE

Il manuale richiede come minimo un Pentium 150MHz con 32 MB di RAM, e in effetti dovrebbero bastare per riuscire a giocare decentemente. Personalmente ho testato il prodotto su un P2 233 con 64 MB di RAM e ha girato alla perfezione (e volevo anche vedere). Links LS '99 è supportato da Windows 95, 98 e anche da NT 4.0.

INSTINCT ANIMAL

Catturati dallo schermo PC

"...una combinazione vincente di giocabilità arcade e grafica da urlo... una sorprendente longevità da parte del gioco... ne vedremo delle belle."
PLAYSTATION MAGAZINE UFFICIALE **~ SETTEMBRE 98**

"... insomma una gran bella impressione. Posso dire di essermi divertito parecchio nel giocarlo..."
TGM **~ AGOSTO 98**

"Questo gioco assolutamente arcade tiene incollato il giocatore grazie alla folle velocità della corsa e al divertimento che si prova cannoneggiando gli avversari..."
K **~ LUGLIO 98**

Macchina da guerra, macchina da corsa o predatore implacabile ?

Tutte e tre insieme!
Al volante di un bolide di carne e d'acciaio, equipaggiatevi con le armi più devastanti disseminate lungo i circuiti in un 3D da urlo, e provate l'istinto animale!

- Dalla Mammoth 4x4 alla Tiger Shark, nuove creature da corsa carenate pronte per entrare in azione.
- Fino a 70 differenti ambientazioni su cui competere.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Multiplayer :
  4 per la versione PlayStation®,
  4 per la versione Nintendo® 64,
  8 per la versione PC (LAN/IPX).

DISTRIBUITI DA 3D PLANET

DISTRIBUITI DA LINEA GIG

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02.833121
Fax 02.83312300
email: ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it

IL QUINTO ELEMENTO™

Dal film di Luc Besson:
IL QUINTO ELEMENTO
Due eroi da interpretare
Leeloo, forte, agile... perfetta.
Korben, implacabile duro in canottiera.
Un enigma da svelare.

IL MALE ASSOLUTO
PUÒ ESSERE FERMATO

Clic communication

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari
© 1998 Gaumont. All rights reserved. All other trademarks belong to their respective holders.

PC CD

www.kalisto.com

Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

www.fifthelement.com

Distribuito da:

STAR PLAYER • GAMES machine • STAR PLAYER

DETHKARZ

IL RE È MORTO, LUNGA VITA AL RE

Era il 1995 quando Wipeout 2097 (o XL, non ci ho mai capito niente) sfondò il muro che divideva il mondo dei PC da quello delle console, portando l'accelerazione hardware in casa nostra. Il gioco costituì una vera e propria killer application per la 3Dfx, con la sua capacità di offrire grafica dettagliatissima e velocità da panico (avete mai corso la lega segreta? Allora capite cosa voglio dire). Da allora non sono passati che tre anni, ma la strada percorsa in questo senso è stata parecchia: ogni nuovo titolo è ambientato in un mondo tridimensionale, è accelerato e, alle soglie del '99, siamo davanti all'annuncio del nuovo chip 3Dfx in uscita a marzo che funzionerà almeno 100 volte più veloce del Voodoo2. Nonostante questo incredibile (e per certi versi fastidioso, diciamocelo) tecnology-push, non si sono più visti giochi che combinassero corse e combattimento in maniera così sublime come aveva fatto Wipeout. Fino a oggi. Dal lontano emisfero australe è arrivato Dethkarz, che dal 're' ha attinto molte idee (forse troppe), le ha amplificate ed esaltate.

SCAMPOLI DI FUTURO

Il gioco è ambientato nel 25esimo secolo, un'epoca dominata dalla televisione e dall'appiattimento sociale e morale. Esiste una classe dominante ricca sfondata ed esiste il resto del mondo (ma dov'è la differenza rispetto a oggi?), al quale non rimane altro da fare che disperdere le proprie miserie nel fascio di elettroni proiettato dall'onnipresente tubo catodico. L'unico spettacolo degno di tal nome e che tiene incollati al monitor tutti quanti (ricchi e poveri, ed è questo il vero potere del media più diffuso) è il 'combat racing', un'evoluzione delle odierne corse di Formula 1 a cui hanno aggiunto l'uso delle armi. Questo gioco vi vede indossare i panni (nonché guanti e casco) di uno dei piloti del circuito Dethkarz, impegnato a conquistare la palma di campione totale globale. Le gare si svolgono tra venti concorrenti (o dieci se il vostro PC è lento, tramite l'opzione LOW aggiunta al collegamento del gioco), sono un mix tra la guida di mezzi velocissimi e di combattimenti all'ultimo sangue, e necessitano quindi di una buona coordinazione di movimento e riflessi, laddove la possibilità di sparare e di combattere contro gli avversari non pregiudichi il guidare con la perizia sufficiente a stare in pista e ad avanzare di posizioni. Ogni vettura è dotata di una piccola arma con colpi infiniti, poco potente ma efficace negli scontri ravvicinati; in aggiunta a questo, lungo il percorso si trovano disseminati dei power-up, ovvero potenziamenti di vario genere (vedi box) da usare con perizia al fine di trarre il maggior beneficio personale e il maggior danno possibile per gli avversari (i quali, dal canto loro, ed esattamente come voi, non mancheranno di farne largo uso). È possibile usarne uno solo alla volta, onde per cui non sarà dato di raccogliere ulteriori bonus se già uno è pronto per l'uso. Il titolo presenta tre modi diversi di affrontare le piste: l'arcade mode, ovvero la classica corsa singola contro gli avversari (in questo caso si può disabilitare l'uso delle armi); il time trial, la sfida contro il tempo e contro sé stessi (con tanto di ghost car); il campionato, vero motore pulsante ed emotivo del gioco, che se portato a termine con successo permette di accedere a vetture e piste nuove da usare nelle due modalità menzionate in precedenza. Le vetture che è possibile guidare sono in totale dodici (più una segreta), divise in tre classi (cui corrispondono altrettante stagioni di campionato): Platinum, ovvero i catorci che introducono al mondo di Dethkarz; Iridium, vetturette di mezzo un po' più veloci delle precedenti, più difficili da guidare e poco altro; Titanium, ovvero le macchine dei piloti provetti: difficilissime da tenere in pista, velocissime e letali. Al campionato Dethkarz partecipano quattro scuderie (più quella segreta), ognuna con il suo bravo sponsor e una macchina differente per ogni classe (vedi Box). All'inizio di ogni stagione (ne potete giocare cinque diverse contemporaneamente, tanti sono gli slot di memoria a disposizione) dovrete scegliere a quale team unirvi, dopodiché sarete catapultati in pista, insieme a diciannove altri pazzi scatenati, pronti per gareggiare fino alla morte. I circuiti sono quattro, ciascuno con la sua bella ambientazione; ognuno di essi ha tre diverse 'configurazioni' (corto, medio o lungo), e questo significa che, grazie a una furba serie di bivi, deviazioni e incroci, le piste diventano in realtà dodici. Abbiamo i tre anelli di Metro City, pista notturna assai veloce, piena di paraboliche da affrontare in

Ecco Marte in tutto il suo splendore, compresi i dischi volanti che si schiantano sulle sue montagne. Ma che pericolosa inclinazione ha assunto la mia macchina?

Tah dah! Sono trasparente! Sfido chiunque a vedermi... Come? Non sono poi così trasparente? Peccato...

Mi approccio ai due giganteschi radar del Polo, mentre un dolce scudo antimateria mi riscalda il corpo e il cuore...

Velocità massima 500Kmh... Spero di non beccare un autovelox, perché adesso che ho fatto la foto andrò a tavoletta!

pieno e di salti da trecento metri. In città, se ci fate caso, troverete parecchi maxischermi che proiettano le allegre sit-com di simpatici robot. C'è poi The Pole, pista artica con fondo ghiacciato e un lungo tunnel di vetro, non particolarmente difficile ma visivamente impressionante: il paesaggio è costituito da immense stazioni radar, dischi orbitanti a poche decine di metri sopra di voi e piattaforme petrolifere. Le piste delle Grand Keys sono sospese sopra i mari e collegano le isole su cui vivono i piloti; molto spettacolari, sono caratterizzate da parecchie curve e salti insidiosi. I tre circuiti di Red Planet, ovvero di Marte, sono il top per quanto riguarda difficoltà e bellezza: in una cornice fatta di dischi volanti schiantati contro le montagne e crateri in piena eruzione, i tracciati si snodano tra salti, tornanti e curve a 180°. Tutte le piste sono sospese e questo significa che lo stesso saper restare in pista è uno dei requisiti del grande pilota (a differenza di Rodolfo). Sebbene a tratti irritante, questo fatto costituisce in realtà una sfida ulteriore per il giocatore, che comunque non ne risulta eccessivamente penalizzato: la rimessa in pista avviene, infatti, alla stessa velocità che si possedeva al momento della caduta nel vuoto e un po' più avanti nel circuito, così da limitare i danni derivanti dal tempo perso. Inizialmente avrete a disposizione solo le quattro piste corte (degli altrettanti luoghi descritti sopra). La prima coppa si svolge su questi tracciati, con vetture di classe Platinum: vincendola avrete accesso alla seconda stagione, ambientata nei circuiti di lunghezza media; in questo modo si 'sbloccano' altri quattro tracciati per le modalità Arcade e Time Trial. Vincete ancora e avrete tutte le piste a disposizione, potendo gareggiare per la terza e ultima coppa della classe Platinum, ottenuta la quale potrete correre nella divisione Iridium, le cui vetture saranno ora disponibili in tutte le modalità di gioco. La categoria Iridium è composta di quattro coppe, una per ambientazione: questo vuol dire vincere sui tre diversi circuiti della Metro City, poi sui tre del polo e così via. La divisione Titanium ha una sola coppa, che si disputa su tutti e dodici i tracciati. Chi vince questa ha vinto tutto: le macchine, la vettura segreta, i complimenti della Beam Software, ecc. Dimenticavo: la vittoria in una coppa si ottiene raggiungendo un tot di punti prestabiliti, ricordando che a ogni piazzamento in gara corrisponde un punteggio, che va da un sacco di punti per il vincitore a -1 per chi non si qualifica. È possibile rigiocare una gara del campionato, se il piazzamento non è stato eccellente e potrebbe pregiudicare la vittoria della coppa: in questo caso ci si gioca il jolly, ovvero una stellina 'Retry', che annulla il risultato precedente e vi permette di migliorare (o peggiorare) il risultato: inizialmente se ne hanno nove a disposizione, ma è possibile

Non osservate il mio gesto atletico, ma basitevi di fronte a un simile paesaggio...

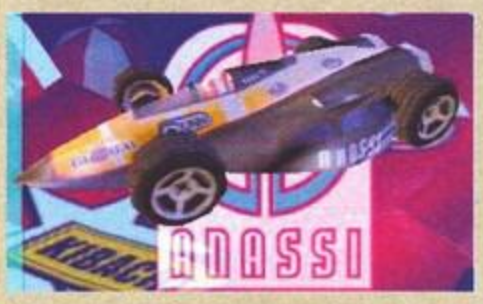
All'orizzonte due splendidi radar ionici (mah...), la mia macchina tirata a lucido, io con i pantaloni di vigogna... Ma non ti vado a prendere la monoposto invece della station wagon?

I TEAM DELLA MORTE

Le macchine hanno sei parametri che le caratterizzano, ovverosia: difficoltà di guida, velocità di punta, maneggevolezza, accelerazione, armatura e arma.

Team Astor: Mezzi che puntano molto sull'accelerazione e la tenuta di strada, sacrificando la potenza di fuoco e la difesa. Secondo me è il team migliore, perché sono facili da guidare e estremamente veloci nel raggiungere gli avversari. Look aggressivo e appagante.

Hyperon: le loro vetture si riconoscono per l'ottimo compromesso tra tutte le variabili in gioco, rappresentando il mezzo ideale di chi si cimenta per la prima volta con il titolo, garantendo una guida facile e una giusta gratificazione. Look poco accattivante.



Anassi: i missili da strada. Velocità pura, accelerazione totale. Se finite il gioco con queste riceverete i complimenti dai programmatori stessi, che hanno messo in pista una vettura praticamente impossibile da controllare, un vero cavallo impazzito. Look balistico.

Blitzwagen: già dal nome, tedesco, ricordano stabilità e forza. Più che vetture da corsa sono dei mech su ruote, da tanto sono grosse e potenti negli scontri a fuoco. Armatura e capacità offensiva al massimo, con minor velocità e accelerazione. Look mastodontico.

Templar: la vettura segreta, che conquisterete alla fine del campionato della classe Titanium. Tutto è al massimo, e non è affatto un bene. Sebbene sia la più veloce, la più potente, la più robusta, ecc., continuerete a usare le altre (qualcuno si ricorda che delusione la Afterburner di Screamer o il deltone integrale di Screamer Rally?). Merita però di essere provata. Look retrò.

Sto per precipitare in mare, ma la rete elettromagnetica mi sta già assorbendo e riportando in pista, sperando di non perdere troppe posizioni.

Una concitata curva che mi vedrà prima sorpassare il tizio, poi soccombere per il missile che il medesimo mi scaglierà di qui a pochi secondi.

COME TI DEMOLISCO LA MACCHINA

Torpedo: trattasi di missile assai potente (più di tutti gli altri, invero), che una volta sparato va dritto davanti a sé, onde per cui necessita di tempismo e coordinazioni esemplari perché il colpo vada a segno. Colore giallo.

Heatseeker: missile a ricerca di calore, una volta lanciato cercherà il bersaglio più vicino a lui (se dovesse mancare il bersaglio non è escluso che faccia una brusca inversione a U dirigendosi verso di voi). Colore rosa.

Homing Missile: arma infallibile, segue il tracciato a velocità supersonica fino a quando non trova una macchina su cui esplodere. Non sbaglia un colpo, ma non è molto potente. Colore viola.

Cluster Bomb: lascia una decina di mine dietro la vettura che usa questo power-up. Esplodono quando una macchina vi si avvicina troppo, causando spesso e volentieri pericolose deviazioni dalla sua traiettoria originale. Colore verde.

Antimatter Shield: lo scudo antimateria trasforma la vostra macchina in una potentissima arma. Un alone arancione circonda il vostro mezzo e si scarica sulle macchine con cui entrerete in contatto fisico diretto. Come effetto secondario attenua l'offensiva nemica. Colore arancione.

Stealth Car: rende temporaneamente 'trasparente' il veicolo, attraverso cui passeranno missili e proiettili. Se però cominciate a sparare anche voi l'invisibilità se ne andrà a ramengo e tornerete a essere bersagli mobili. Colore verde chiaro.

Shield: un potente campo di forza azzurro circonderà la macchina rendendovi invulnerabili e insensibili ai colpi altrui per pochi, preziosi secondi. Non funziona con le mine e le sportellate. Colore azzurro.

Quick Fix: la panacea di ogni male, il preziosissimo curativo che rinvigorisce il livello di energia quando la pit lane è troppo lontana. Colore acqua.

Nitro: non poteva mancare il super turbo, il power-up del ganassa, che letteralmente vi permetterà di bruciare ogni avversario nel giro di duecento metri. Colore (poteva essere diverso?) rosso.

Sono io che ho sbagliato direzione di marcia, o la scritta sul monitor è uno scherzo e ci sono invece diciannove scriteriati mi vengono incontro sparandomi di tutto?

accumularne altre con prestazioni di rilievo, come arrivare sempre primi in una coppa.

ARCADE È NON DOVER MAI DIRE FRENA?

E fin qui abbiamo descritto, a grandi linee, come funziona il gioco. Vediamo ora di analizzarlo nei minimi dettagli: comincio dalla grafica, perché è ciò che maggiormente salta all'occhio in Dethkarz: semplicemente perfetta. Il motore treddì del gioco gira come un orologio, senza una sbavatura o un solo accenno di bad clipping, anche su macchine non potentissime come un P166 con Voodoo1. La sensazione di velocità è impressionante, soprattutto nelle categorie più avanzate, quando il gioco (e non solo le macchine) comincerà ad andare davvero più veloce, aumentando il frame rate e l'impressione di trovarsi su un bolide da 400Kmh. La fisica delle macchine è ottima e realistica, sicuramente la meglio realizzata vista finora: rimbalzi, urti e salti sono calcolati con estrema precisione, senza effetti esagerati o imprevisti (cosa importante, perché di solito le bizzarrie fisiche tendono a innervosire chi gioca). Le vetture sono dettagliate, seppur non eccessivamente ricche di poligoni (cosa abilmente camuffata da policrome e sgargianti texture). Il paesaggio che circonda i piloti è invece da mozzare il fiato: i crateri che fumano su Marte, i grattacieli di Metro city, le torri delle Grand Keys, le piattaforme petrolifere del Polo, e tutto il resto. Credo che poche altre volte si sia vista, in giochi di questo genere, una simile cura nel design degli elementi di contorno dei tracciati, definiti tali proprio perché ininfluenti ai fini del gioco stesso, ma ben accetti quando si tratta di fornire 'credibilità' e immersività a un prodotto. Le potenzialità di tutte le schede video supportate sono qui sfruttate al meglio, in una vera e propria sarabanda di giochi di luce, traslucenze, ombreggiature, riflessi dinamici sulle carrozzerie, bump mapping, ecc. Tutto è davvero curato con certosina e maniacale cura, a partire dai chiari ed essenziali menu fino ai piccoli tocchi di classe disseminati qua e là nel gioco, come i power-up che cambiano forma continuamente (da cubo a piramide), le mine che rotolano sul terreno una volta sganciate o i colpi che lasciano il segno sulle pareti del circuito. Dal punto di vista della scheda audio non c'è nulla di eclatante da segnalare: gli effetti sonori sono ben realizzati, coinvolgenti quanto basta e nulla più. In particolare non mi sono piaciuti molto i motori, piuttosto anonimi. La colonna sonora del gioco è costituita da dodici tracce techno, una per ogni circuito, tutte di mediocre fattura. Mentre si corre sono l'ideale (Gaburri e io constatavamo come il tamarrissimo unz-unz sia l'unico genere di musica che ben si sposa con questo genere di titoli), ma da ascoltare a parte decisamente no.

Nel tunnel sottomarino, una delle cinque visuali di gioco: sicuramente la più spettacolare ma anche la più impegnativa.

Vrooom! Vroom! E vai col turbo! (candidata per il premio 'Didascalia più intelligente di TGM, Dicembre 1998')

E veniamo al dunque, alla polpa del gioco, a quello che si prova mentre si gioca: parlo del modello di guida, della fisica del mezzo, del combattimento... L'affermazione è pesante, ma probabilmente Dethkarz è uno dei migliori giochi di corse mai visti dal sottoscritto (annovero GP2 e Screamer tra questi): la guida, marcatamente arcade, è la più divertente che mi sia capitato di provare da un bel po' di tempo a questa parte. La connotazione di 'arcade' al modello di guida significa che non dovrete settare nessun parametro della vostra vettura e che il tasto che più di tutti si usurerà sarà quello dell'acceleratore, ma non vuol certo dire banale. Al contrario dovrete impratichirvi parecchio, soprattutto col fatto che il freno non è più un optional (come accadeva invece nei giochi Milestone), e che è estremamente difficile rimanere in pista (cosa che con titoli come Motorhead era data per scontata). Dovrete fare i conti con i gli esaltanti testacoda, i dérapage da virtuosi, i sempre eccitanti controsterzi e la pericolosità e al tempo stesso comodità dei cordoli. Se devo proprio fare un appunto alla guida, l'unica cosa di cui ho sentito davvero la mancanza è il freno a mano, ma probabilmente sarebbe stato solo d'impiccio, considerato che dovrete anche combattere. E qui entra in campo la seconda componente del gioco: il rischio con questo genere di titoli è che uno dei due aspetti finisca col penalizzare il secondo. Mi spiego meglio: se il combattimento è esaltato a scapito del divertimento al volante (per esempio con armi troppo potenti e un modello di guida banale), difficilmente proverete il Time Trial e, in generale, il titolo non darà gran soddisfazione. Se è invece la guida a prendere il sopravvento, finirete per non sparare un colpo e cercare solo di arrivare primi con la vostra abilità, dato che sparare creerebbe più confusione che risultati concreti. In questo caso il mix tra le due cose è decisamente riuscito, dato che la guida è impegnativa, precisa e assai divertente, ma il combattimento è talmente ben calibrato che, per avanzare di posizioni, si renderà necessario sfruttare tutte le occasioni per eliminare qualcuno. L'unica mia perplessità iniziale era data dall'arma di base della macchina, che ero sicuro avrei finito per dimenticare, convinto che le bombe e i missili sarebbero stati più che sufficienti. E invece no! Quante volte ho eliminato gli avversari che mi stavano davanti incollandomi al loro paraurti e mitragliandoli con furia fino a vedere la loro macchina alzarsi in un turbine azzurro... Che gusto! La longevità è ottima, dato che non sarà tanto facile portarsi a casa l'ultima coppa: ammesso e non concesso che ci riusciate in breve tempo, credo che come me desidererete poi vincerla con tutte le altre scuderie, tanto diverse tra loro sono le macchine dei vari team. Il bijou sarebbe stato il mirror e il reverse delle piste, ovvero la possibilità di percorrere nell'altro senso di marcia oppure ribaltati i dodici circuiti, quadruplicando di fatto quelli esistenti (anche se non con tutti sarebbe stato possibile, data la presenza di salti e rampe non percorribili in senso inverso). Di fronte a una simile osservazione (giustamente fatta) quelli della Beam mi hanno fatto notare che, se il gioco avrà il successo che si aspettano, prevedono di copiare l'idea di Pod, mettendo in rete nuove piste e nuove macchine da scaricare, gratuitamente, per tutti i possessori del gioco. Nel frattempo è già possibile interagire a livello multimediale con la casa di sviluppo, che offre la possibilità di mettere sul loro sito, a disposizione di chi vuole, i propri giri veloci. Le vanterie e le banfe non si sprecheranno solo con gli amici, ma col mondo intero! Questa simpatica opzione rivitalizza il ruolo del Time Trial, solitamente relegato ad allenamento. Come ultima osservazione prima del commento cito la possibilità di sfidare chiunque abbia una connessione con voi (via cavo seriale, rete locale, modem o Internet), fino a un massimo di otto piloti virtuali.

Claudio Todeschini

La lugubre pista delle Grand Keys, di sera... L'ingresso del tunnel sottomarino non è mai stato meno invitante.

Ma vieniii!!! Ecco che fine fanno quelli che provano a superarmi senza mettere la freccia!

Se pensate che questo agile volo sia cosa facile da compiere, provate a farlo con il turbo (che non ho ancora attivato, e non a caso).

Mentre la mia macchina va in frantumi, ammirate il paesaggio e soprattutto il pericoloso curvone che mi attende appena atterro (se atterro).

PC

Eccoci qua, amici miei: il mio giudizio è semplicemente entusiastico, non so in quale altro modo definirlo. E non c'è motivo per cui non esserlo: in ogni istante il gioco è spettacolare, frenetico e adrenalinico. Il modello di guida è veramente ben realizzato e darà soddisfazione sia al neofita sia all'esperto ganassone come il sottoscritto: il mix tra corse e combattimento è perfetto: più di una volta vi troverete impegnati in paurosi controsterzi per non cadere nel vuoto mentre cercate di sparare quel maledetto missile a ricerca su chi vi precede, evitando se possibile le mine per terra. Le piste sono veramente belle, varie e impegnative, gli avversari non saranno ricordati come i più ostici della storia del videogioco ma danno il loro bel filo da torcere. Graficamente è una vera delizia, cosa desiderare di più? Se vogliamo invece parlare dell'originalità del prodotto devo essere sincero: niente, dal design delle macchine, alla tipologia di armi, alla caratterizzazione delle piste è nuovo: alla Beam non hanno inventato un bel niente, prendendo invece qua e là da vari titoli (Wipeout su tutti) e mettendo insieme i vari pezzi. Quello che però hanno fatto è stato scegliere le cose migliori, lasciando da parte i difetti e unire il tutto in un cocktail davvero esplosivo.

HARDWARE

Il minimo equipaggiamento richiesto al gioco per funzionare consiste in un P166 con scheda acceleratrice compatibile Direct3D, oppure un Pentium Pro e SVGA con almeno 1 mega di RAM. A entrambi aggiungete da 50 a 140 mega di spazio su disco duro, una scheda sonora, un portatazza a sei velocità e almeno 16 mega di memoria volatile. Chi possiede un PII e una scheda grafica della seconda generazione (e magari un bel po' di RAM in più) se la passerà veramente alla grande, e parlo di un minimo di 60 frame al secondo.

L'AVVENTURA GRAFICA PIÙ SPETTACOLARE

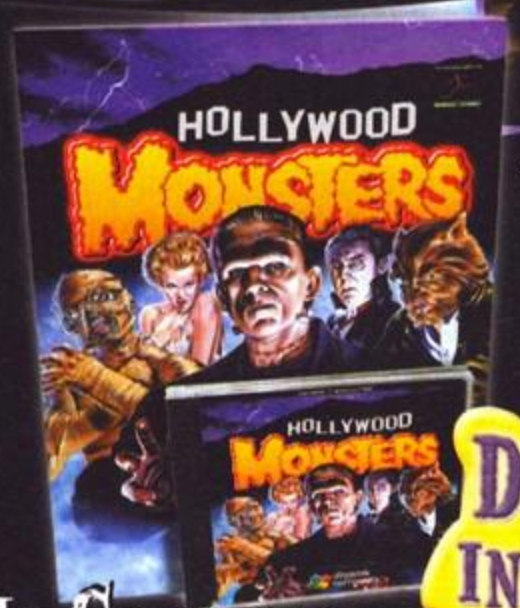
UN VIAGGIO ALLUCINANTE DOVE TROVERAI PIÙ DI 50 PERSONAGGI COINVOLTI IN UNA TRAMA MISTERIOSA CHE TI AIUTERANNO A SCOPRIRE L'ENIGMATICA SPARIZIONE DI FRANKIE

PER SOLE L. 35.000

SVILUPPATO IN SVGA, PER OTTENERE I MIGLIORI EFFETTI DAI SOFISTICATI ED ESOTICI SCENARI CHE TROVERAI

120 OGGETTI TI STANNO ASPETTANDO PER AIUTARTI A RISOLVERE L'ENIGMA. IL TUO MIGLIORE ALLEATO SARÀ LA TUA INGEGNOSITÀ

PIÙ DI DUE ORE DI DIALOGHI INTERATTIVI DIGITALI, TOTALMENTE IN ITALIANO



"La grafica è realizzata con cura, fumettosa e coloratissima, caratterizzata da alcune divertenti animazioni."

"...è un gioco riuscito e divertente, con un'ottima ambientazione e un prezzo decisamente invitante, considerato anche il fatto che in circolazione sono veramente pochi gli adventure grafici di buon livello."

DI NUOVO IN EDICOLA

IL SUCCESSO CONTINUA...

pc cd rom Win95

Un'avventura grafica di

PENDULO STUDIOS

www.dinamic.it

TRESPASSER

Sei solo su un 'isola deserta al largo del Costa Rica.
Non è il tuo modello di paradiso tropicale. E' il Sito B, la struttura di ricerca della InGens' da tempo abbandonata, luogo in cui venivano effettuati esperimenti genetici per ricreare i più feroci predatori della storia. Tu sai cosa accadde qui.
Tu preghi di essere solo. Ma presto capirai... che non lo sei.

DREAMWORKS INTERACTIVE

www.trespasser.com

© 1998 DreamWorks Interactive è un marchi registrato di DreamWorks L.L.C. THE LOST WORLD : JURASSIC PARK TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Autorizzato da Universal Studios Licensing, Inc. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Artsnegli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

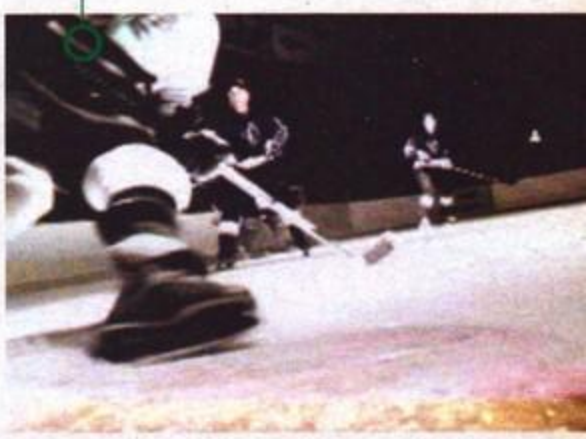
NHL 99

L'eterno dominio del ghiaccio.

Il filmato di presentazione riesce a essere ogni anno sempre più impeccabile e questa volta è stato scelto David Bowie per il pezzo principale; come dire che non c'è limite al meglio...

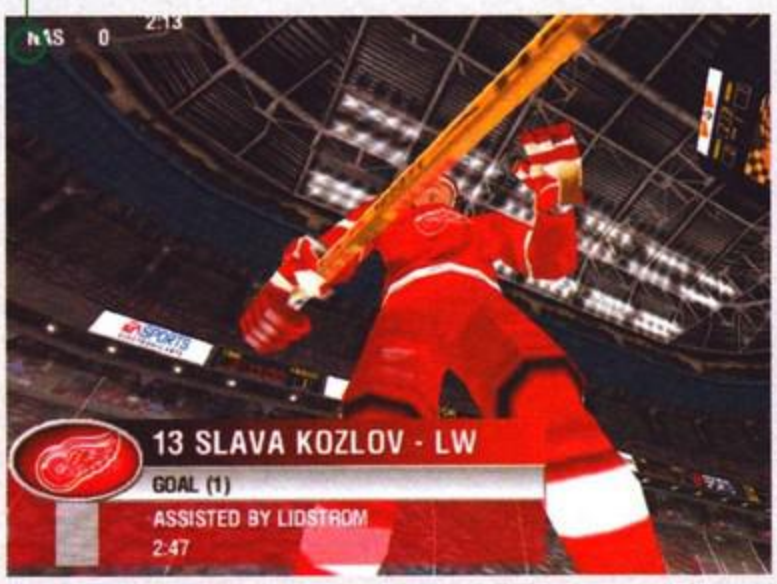
Non dovevo ascoltarlo il Redepaolino... "Andiamo, Max, questa sera ci divertiremo, invita tutte le ragazze del mare, che il posto lo scelgo io..." – "Ma, Red, non dovevi uscire con la Manu?" – "No, stasera è stanca, ma tu pensa a invitare tutte le ragazze, che ho in serbo qualcosa di speciale..." – "Sarà... ma dove andiamo?" – "E' una sorpresa, non ti preoccupare, ti divertirai come un ghiacciolo..." – "Come che?" – "Lascia stare, telefona che poi si fa tardi". Qualche ora dopo, fuori dal Palaghiaccio..."Red, non mi avevi detto cheTRESPASSERte!" – "Dai Max, non vorrai mica fare l'asociale, ci sono tutte le tue amiche..." – "GRRRR" – "Andiamo, andiamo, si entra di qua, dove vai Max, vieni anche tu" – "Questa me la paghi, Red...".
Qualche minuto dopo, dentro al Palaghiaccio... "Forza Max, dacci dentro, non puoi andare così piano" – PACK – "Ehi, ehi, piano, qui si scivolaaa, piano qui si scivooolaaaaa..." – STO-TONK.

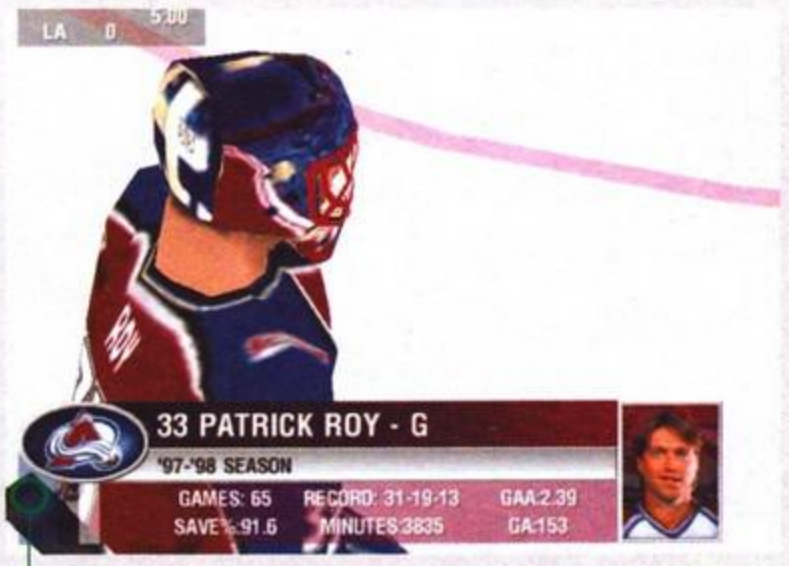
Questo è il risultato del solito scherzo dello sgambetto (non so se avete visto il giocatore del Castel di Sangro – o era la Salernitana? – preso a tradimento dall'allenatore avversario durante il giro d'esultazione...) a un avversario tutt'altro che buontempone. Le risse sono più curate, è infatti ora possibile insultare l'avversario e scegliere di ingaggiare il pestaggio con i guanti oppure con la mazza.



Sarà stato il colpo, sarà stato il freddo, ma quello che avevo visto una volta aperti timidamente gli occhi mi aveva lasciato sbalordito. La macchina del ghiaccio stava passando ed io ero proprio sulla sua traiettoria!
Un colpo di reni e mi scansai, alzandomi per quanto potevo sulle lame degli odiati pattini da ghiaccio. I jeans che portavo avevano lasciato posto a strani calzoni che facevano

Quello che si distingue nell'inquadratura singolare non è Mazinga e neppure Daitarn, sebbene si stia preparando all'attacco solare. Si tratta infatti del giocatore che ha appena segnato, intento a festeggiare a modo suo. Come potete vedere le telecamere si sbizzarriscono e, con il menu di replay si riescono a fare di quelle cose che neanche noi sappiamo come...





Chiaramente all'inizio della partita si assiste alla presentazione di tutti i personaggi che la faranno da protagonisti con tanto di scheda; va detto che a seconda delle stagioni che disputerete, la situazione statistica si modificherà presentando i dati aggiornati. Rimane l'amaro in bocca per la mancanza di una seria possibilità di carriera: i ragazzi della Easports se lo leveranno mai questo difetto?

START

Il numero 96 non possiede certo l'agilità dei suoi compagni (forse è solo stanco: i giocatori si possono stancare, sapete?) e per non perdersi nemmeno una piroetta ha deciso di non perdere tempo a voltarsi e rischiare l'impalata. Al di là delle banfe, la stella che vedete sotto al protagonista dell'azione è il segnale che vi consente di eseguire la mossa speciale con il quarto tasto. Una vera chicca

L'eterno momento del Face-Off. La telecronaca di Jim Hughson e Daryl Reaugh ha inizio; tra l'altro è possibile scegliere tra quella seria e quella colorita sicuramente più divertente... come colorite e divertenti saranno le faccione dei giocatori, direttamente prese dai relativi proprietari e addirittura animate.

Il portiere (che è possibile controllare di persona) è diventato un vero esempio di dedizione dal lavoro, dal momento che è disposto a beccare delle mazzate sui denti pur di bloccare il puck (mi viene sempre da dire "la palla", pork...) e in questo caso si è buttato a terra allo scopo. Il suo difetto (che è in effetti retaggio dello sport reale) è quello di trattenere troppo a lungo il biscotto (an'vedi che gergo), il che procura nella maggior parte dei casi un Face-off e finisce con l'innervosire coloro i quali sono abituati ad altri sport, come ad esempio il calcio.

Altra inquadratura, non del tutto limpida; ne approfitto per parlare della rinnovata possibilità di allenamento che consente di testare schemi e trovate occasionali sul campo prima delle sfide importanti. Tra l'altro vi viene lasciata la possibilità di impersonare un giocatore durante tutta la durata dell'incontro: in un gioco di calcio una cosa del genere potrebbe tradursi in noia, anche se mi piacerebbe provare...

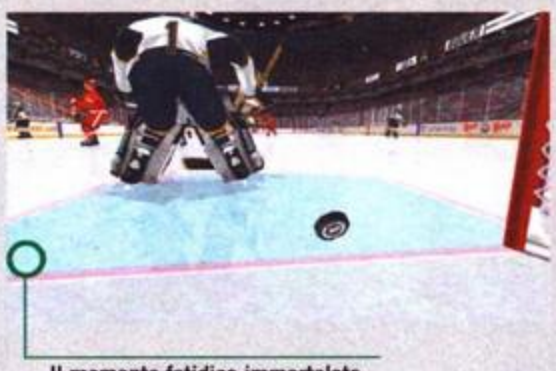
parte di una divisa; diammine, adesso che ci facevo caso avevo anche un elmetto con tanto di visiera! Mi accorsi allora che stavo all'interno di uno stadio e da bordo campo giungevano di corsa quelli che dovevano essere i miei compagni di squadra. Il pubblico – o meglio quelle strane sagome che dovevano essere il pubblico – gridava a perdifiato in nostra direzione e come gli altri ragazzi della Line 1 si avvicinarono ci fu un rapido scambio di sguardi che poteva significare solo una cosa: dovevamo recuperare quella dannata rete! SWOSH... OOOHHH... Ok, tutto bene, avevo solamente scelto il momento sbagliato per scivolare. Ci appostammo attorno al cerchio di face-off e al fischio dell'arbitro la bolgia ebbe inizio; dannazione, era

maledettamente duro stare in piedi su quei cosi, come caspita avrei fatto e portare a termine un'azione? "Svegliati un po', pressa di più!" il richiamo di uno dei miei compagni mi diede la carica e iniziai a prendere velocità. FIIII! Che ca... orpo avevo intercettato il puck in fuorigioco... fallo. Face off. Via di nuovo, caspita era davvero stancante... i miei compagni

L'immagine di primo acchito spoglia ha il duplice scopo di farvi notare la dedizione profusa nei dettagli (la strumentazione dell'omino di bordo campo) e l'eterno problema del pubblico, che riconosco essere irrisolvibile prima di qualche anno in un gioco con degli spalti così ravvicinati al campo come l'hockey: in questo caso è possibile optare tra le sagome modello "Indovina chi?" e le texture spalmate sui poligoni.

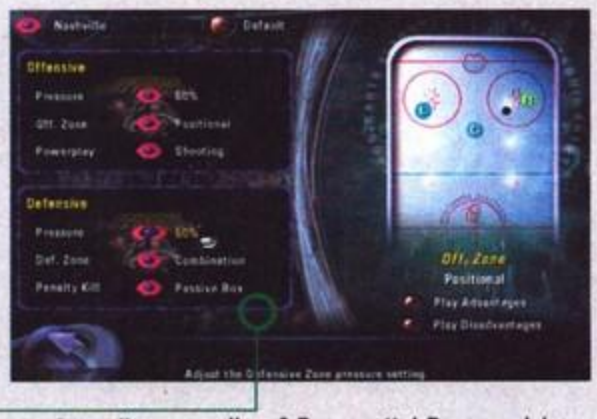
La barra del tiro è un'altra delle peculiarità che i ragazzi del team NHL dovrebbero suggerire ai loro amici che invece si dedicano a FIFA. In questo caso è addirittura possibile scegliere tra le due politiche che hanno tenuto banco in questo periodo sul modello del tiro nel mondo del calcio simulato: mirino di tiro al giocatore oppure al computer.

Momento concitato dell'incontro, che mi sa l'opportunità di farvi notare i riflessi sul ghiaccio; il che mi costringe di prepotenza a fare cenno a uno dei difetti, riscontrati in quest'occasione: i suddetti riflessi ogni tanto tendono a scomparire per ragioni tutt'altro che plausibiliT.



Il momento fatidico immortalato per voi. Segnare in effetti diventa sempre più difficile con il progredire del livello di difficoltà (quattro quelli disponibili), cosa che non rende mai frustrante la curva di apprensione; i due tasti necessari a giocare (oltre a quelli dello scatto e della mossa speciale) rendono infatti assolutamente semplice qualsiasi tipo di azione. Una volta presa la mano, poi, è possibile richiamare le tattiche velocemente tramite un ulteriore tasto, ma la complessità del tutto non sfiora neppure lontanamente i livelli di FIFA '98.

Il momento di creazione del proprio giocatore è un crescendo di adrenalina che lascia pregustare quello che succederà in campo; in questo caso è possibile fare praticamente quello che si vuole, ma devo dire che l'idea di spedire un ometto striminzito in una bolgia infernale non è certo geniale: in altra parole ecco il profilo del prossimo infortunato.



Le tattiche sono qualcosa di spettacolare; chiaramente non è ancora possibile disegnarle da zero, ma quelle presenti – con la consulenza di Marc Crawford, vincitore della Stanley Cup – sono più che sufficienti alla completezza che il giocatore italiano di hockey medio richiede. Quale giocatore? Ehm...

pretendevano il pressing richiamandosi alle direttive del mister che neppure conoscevo; ci aveva certo impartito un comportamento da seguire e tutti quegli schemi che sembravano attuare gli altri non dovevano essere frutto del caso. Ma io ovviamente non ne potevo fare nulla; ecco... una possibilità di intercettare il puck... un pallonetto?!? Ma li facevano anche lì? Un bel pallonetto tra l'altro mi aveva appena scavalcato e il puck si dirigeva a una certa velocità verso l'estremo difensore... preso! Buono, "Ehi, passamela..." facevo qualche segno, ma nulla, il portiere preferiva il Face-Off subito piuttosto che passarmi il puck; dopotutto non aveva torto, mi ero dimostrato piuttosto impacciato sui pattini. Bene, avrei cercato di conquistarlo! FIIII, di nuovo in mano agli avversari, quel bel tomo mi si stava avvicinando, mi piantai di fronte, mi saltò di lato e allora non mi restò da fare altro che... STO-TONK! Ehi, che cosa aveva intenzione di fare? Si stava dirigendo incarognito verso di me? Bene, sotto! Dopo qualche schiaffo, mi ritrovai in panchina a riflettere. Dovevo trovare un modo di farmi valere!
Quando tornai in campo e mi sistemai tra i compagni sguardi torvi si mossero nella mia direzione... non avrei avuto un'altra occasione. L'azione si avviò e il difensore gettò il biscotto verso il laterale, qualche metro e fu allora che ebbi l'istinto di scattare in avanti, mentre l'ala destra mi apriva un varco con un movimento... poteva funzionare. Il puck giunse quasi inatteso dalle parti della mia mazza e rischiai di scivolare quando, guardando a terra, scorsi una strana stella; che poteva significare? Ehi, i miei piedi si muovevano da soli e stavo roteando sul mio asse per saltare l'ultimo difensore... era il momento di caricare il tiro e mirare, la porta non era poi così grande... STOCK! L'estremo difensore basito, avevo... oooooh... STO-TONK. Il compagno che festeggiava sopra di mi ricordava molto Daitarn, che stava facendo? Invocava l'energia solare...
Aprii di nuovo gli occhi, ma quello che sembrava aver invocato l'energia solare non era Daitarn, bensì il Red che si sbracciava in cerca di aiuto. Gli altri della squadra avevano ripreso i più familiari connotati delle mie amiche e tutto sembrava tornato nella norma. Uscimmo dal Palaghiaccio e ci incamminammo alle macchine; "Questa è l'ultima volta che mi freghi, Red..." – "Hi-hi-hi, ci vediamo domani... e, mi raccomando, cambia quei calzoni...". Ehi, dove avevo preso quel ridicolo completo?

Massimo "Holiday on Ice" Svanoni con l'aiuto di Marco "Ghisla" Ghislandi e il supporto di Diego "Zemapas" Pastore dall'arena del Madison Square Garden di New York

PC

L'eterno problema del gioco dell'hockey. L'eterno dominio. È un dominio su un territorio, quello italiano, neppure poi tanto fiorente di sudditanza. Via, però, non c'è bisogno di imbastire il solito discorso sullo sport elitario e l'eventualità o meno di far saltare una recensione attinente; l'hockey ce l'avrete più o meno presente e sapete da voi se vi aggrada o meno. Se ne chiedete a me, vi dirò che è uno sport più difficile dal vivo di quanto non sia divertente sul monitor; in altre parole, anche se non masticate puck dalla mattina alla sera (dovreste avere una dentatura da invidia), il sollazzo potreste procurarvelo senza problemi in questo caso. Non parlo di accompagnamento sonoro (notevoli le musiche – tra cui annovero David Bowie e bella la cronaca, ma logicamente disponibile solo in madrelingua) o di sfaccettature grafiche (le espressioni dei giocatori che mutano, i riflessi...), ma mi preme sottolineare la giocabilità, che qui è un po' espressione della maestria con cui si applicano le varie situazioni di gioco reali, ma che, con un po' di abitudine si impara a incorporare come nuovo modello ludico e alla lunga riesce, come già detto, nel suo intento primario, quello di divertire. Il sistema di controllo, poi, viene incontro con la semplicità dei suoi quattro tasti (di cui due effettivamente necessari) esenti da combo da tendinite. E bisognerebbe fare anche un riflessione sulla durata di tutto questo, ma le simulazioni sportive le conoscete e NHL '99 funziona né più né meno allo stesso modo con la differenza che le statistiche sono mutevoli in base ai risultati della stagione passata e questo è un incentivo.
Bene, date queste premesse chiudete il tigiemme nazionale, oppure mettete in pausa (appoggiandolo sull'apposito sostegno in oro massiccio che avrete sicuramente racimolato per l'occasione) e andate a comprare NHL '99, cioè la migliore simulazione di hockey su ghiaccio in circolazione. E non sto parlando solo dei seguaci del MAO, i reticenti del ghiaccio e dei pattini, mi rivolgo proprio a tutti; chissà mai che non troviate puck per i vostri denti...

HARDWARE

Ecco un paio di notizie negative; la configurazione minima è stata chiaramente disattesa (oppure avevo bevuto troppo io...) e si parla adesso di un 166 Intel, Cyrix o AMD, 16MB di RAM, CD-ROM 4X, scheda video PCI da 1MB compatibile DirectDraw e 30MB liberi sul disco fisso oltre a quelli necessari per le DirectX 6, che verranno installate. Si raccomanda, invece, un P200 con 32MB di RAM (ovviamente sul P2 non ci sono problemi...), CD-ROM 8X e scheda 3D (supportate 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush,Voodoo 2, ATI Rage Pro, Rendition Verité V2200, Nvidia Riva 128, Nvidia TNT, Intel i740 e Matrox G200). Riguardo ai pad, infine: Microsoft Sidewinder, Gravis Gamepad Pro, Gravis PC Gamepad, Gravis GriP, Gravis Xterminator, più il solito semplice a 4 tasti.

END

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

Great by PERGIOCO

BUON NATALE 1998

LETTORE DVD

MAXI DVD THEATER	549.000

JOYPAD

FREESTYLE PRO+MOTOCROSS	149.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
THRUSTMASTER FUSION PAD	49.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGIT	49.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	79.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
PHILIPS CD-REWRITER	599.000
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK+THROT	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE F.B. PRO	299.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
TRAXDATA MASTER 226x IDE	699.000
TRAXDATA MASTER SCSI 4x12	799.000
WINGMAN ANALOG	49.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VOODOO 2 12Mb PCI	329.900
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VOODOO2	329.000
MAXI GAMER VOODOO BAN AGP	319.000
MAXI GAMER VOODOO BAN PCI	319.000

VOLANTI

JOYRIDER PRO 4-in-One	259.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
MS FORCE FEEDBACK WHEEL	399.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE F.BACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER FORMULA F GT	339.000
THRUSTMASTER FOR. SPRINT	149.900
WINGMAN FORMULA FORCE	399.000

VIDEOGAMES PC CD ROM

AZIONE-VIRTUALI

- azione da 10.000 a 49.900

3D ULTRA PINBALL Creep Night	39.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
DARK RIFT	49.900
DEFCON 5	29.900
DIE BY THE SWORD	49.900
DOOM TRILOGY	49.900
DREAMS to Reality Inglese	29.900
DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton	39.900
DUKE NUKEM Caribbean	49.900
DUKE NUKEM Nuclear Winter	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
EARTHWORM JIM	39.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HEXEN II Ita	29.900
I-WAR Inglese	29.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
LAST RITES	29.900
LOSE YOUR MARBLES	39.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 Ita	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCEN. Ita	29.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OUTLAWS	41.900
PANDEMONIUM	29.900
PERFECT WEAPON	49.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL MADNESS	49.900
PITFALL	29.900
POWER RANGERS ZEO	39.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	39.900
PROJECT PARADISE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
QUAKE	39.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Q2 Files	39.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
QUAKE Malice	19.900
QUAKE Q.e.d.	39.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
RAYMAN Americano	29.900
RAYMAN DESIGNER Ing	39.900
RAYMAN DESIGNER Ita	49.900
RAYMAN Italiano	39.900
SCARAB Ing	39.900
SCARAB Italiano	49.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SHADOW WARRIOR Italiano	49.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
TAMAGOTCHI	49.900
THE REAP	39.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER	39.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
UNREAL TOOLKIT	39.900
WARHEADS	49.900
WING COMMANDER PROPH. Ing	39.900
WING COMMANDER Series Miss.	10.000
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
ZPC Win'95	39.900

- azione da 54.900 a 79.900

ADDICTION PINBALL	59.900
ADDICTION PINBALL Ita	64.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
ASTEROIDS	59.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BLOOD 2 Ita	74.900
BUST A MOVE 2 Italiano	59.900
CYBERBALL	69.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FREESPACE The Great War	79.900
FROGGER Ita	79.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GALAXY OF TETRIMANIA	59.900
GEX 3D	79.900
HEART OF DARKNESS Italiano	69.900
HEAVY GEAR	59.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900
INCOMING	79.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900
KILLING TIME (QUAKE + DOOM)	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	59.900
LEO THE LION	69.900
LODE RUNNER 2 Ame	79.900
LUCKY LUKE	79.900
MADSPACE Italiano	69.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900
NIGHTLONG UnionCity Conspir.	79.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	69.900
NUCLEAR STRIKE	69.900
OVERBOARD Man.Ital.	64.900
Q.A.D.	59.900
QUAKE 2	79.000
QUAKE 2 Ground Zero	59.900
QUAKE 2 The Reckoning	59.900
REAH	74.900
REVENGE OF ARCADE	59.900
RIOT	59.900
ROBOTRON X	59.900
SANDWARRIORS	79.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SENTINEL RETURNS Ame	79.900
SHADOW MASTER	69.900
SUBSPACE	69.900
TERRACIDE Win'95	79.900
THE FULL WORMAGE	79.900
THE HOUSE OF THE DEAD Ame	79.900
TOMB RAIDER 2 Ita	69.900
TOMB RAIDER 3 Ame	79.900
TUROK 2	79.900
UNREAL	79.900
UNREAL Level Editor	54.900
UNREAL Level Pack	59.900
V 2000	79.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
VIRUS	79.900
WAR GODS	59.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	79.900
X-COM INTERCEPTOR Inglese	69.900

- azione da 84.900 e oltre

ABE'S EXODUS Ita	84.900
ALADINO Sfida per Agrabah	99.000
ASGAN Ita	99.900
BEAST WARS	89.900
CARMAGEDDON 2 Ing	89.900
CARMAGEDDON 2 Ita	109.900
CROC Ita	89.900
CYDONIA	109.900
DEAD RECKONING	89.900
DREAMS to Reality Italiano	89.900
FIGHTING FORCE	94.900
FORSAKEN Inglese	89.900
FORSAKEN Italiano	89.900
GLOVER Ita	99.900
GUNMETAL	109.900
HALF LIFE Ame	89.900
HALF LIFE Ita	94.900
HARDWAR	89.900
HEDZ Ita	99.900
HERETIC 2 Ita	89.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900
JEDI KNIGHT Dark Forces II	89.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900
O.D.T.	84.900
OUTWARS Inglese	89.900
OUTWARS Italiano	89.900
PAX CORPUS	89.900
QUAKE The Offering	89.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
RESIDENT EVIL Man.Ital.	89.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
SHOGO	99.900
SIN Ita	89.900
SPEC OPS Inglese	89.900
SPEC OPS Italiano	99.900
STRATOSPHERE CONQ. SKIES	129.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
WARGAMES Ita	99.900
X-COM INTERCEPTOR Italiano	89.900

CORSE AUTO

- auto da 24.900 a 49.900

F1 RACING Ing	49.900
GRAND PRIX 2 Inglese	39.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
IGNITION	39.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76	29.900
NASCAR RACING	29.900
POD GOLD Ing	39.900
POD GOLD Ita	49.900
RACING FEVER	49.900
SCREAMER 2 Italiano	39.900
SCREAMER Ing Fra	24.900
SCREAMER RALLY	39.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
TOCA TOURING RACING CAR	29.900
TOTAL RACING	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900

- auto da 59.900 a 79.900

ANDRETTI RACING Italiano	69.900
AXELERATOR	69.900
CART PRECISION RACING	79.900
COLIN McRAE RALLY Ing	79.900
CRIME KILLER	79.900
DAYTONA USA DeLUXE	69.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
GRAND PRIX LEGENDS Inglese	79.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900
MATRAX	79.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NHRA DRAG RACING	79.900
PROST GRAND PRIX	69.900
SCARS	79.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
TEST DRIVE 4	69.900
WRECKIN' CREW + JOYPAD	69.900

- auto da 84.900 e oltre

BUGGY Ita	89.900
COLIN McRAE RALLY Ita	89.900
GRAND PRIX LEGENDS Italiano	89.900
GRAND TOURING	99.900
MONACO RACING SIM. 2 Ita	94.900
NEED FOR SPEED 3 Ing	89.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	99.900
POWERSLIDE Ita	84.900
SCREAMER INJECTION	94.900
TEST DRIVE 4X4 Ame	84.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	94.900
TEST DRIVE 5 Ame	84.900
TEST DRIVE 5 Ita	94.900
TOCA TOURING 2	89.900
VANGERS	89.900

CORSE MOTO-AEREI

BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	39.900
MANX TT Superbike Inglese	99.900
MANX TT Superbike Italiano	89.900
MOTO RACER 2 Ame	89.900
MOTO RACER 2 Ita	99.900
PLANE CRAZY	89.900
POWERBOAT RACING	89.900
REDLINE RACER Ita	39.900
WIPE OUT 2097	79.900

GIOCO DI SOCIETÀ

- società da 19.900 a 49.900

6 GREAT BOARDGAMES	49.900
BARBIE CREASTORIE	49.900
BARBIE RAPERONZOLO	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
CHESSMASTER 6000 Jewel Ame	39.900
COLOSSUS	19.900
EXPERT BICYCLE BRIDGE	39.900
EXPERT BICYCLE POKER	39.900
EXPERT BICYCLE SOLITAIRE	39.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
HAUNTED CASINO	49.900
MOVING PUZZLE RAVENSBURGER	29.900
PICTIONARY Win'95	39.900
SHANGAI GREAT MOMENTS	39.900
SUPERENALOTTO	49.000
VEGAS GAMES	39.900
VIRTUAL CHESS Platinum	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900

- società da 59.900 a 79.900

BARBIE CREA LA MODA	59.900
BARBIE MAGICO SALONE BELL	79.900
BARBIE SALONE DI BELLEZZA	59.900
BARBIE STAMPA E GIOCA	59.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE CHAMPION W/ SHARIF	69.900
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CARD CRAZY	79.900
CLUEDO 2	79.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY'S CASINO	69.900
MASTERMIND	59.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	69.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59.900
SLOT CITY PC/MAC	79.900
SUPERENALOTTO	69.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOGOAL 1998/99	69.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TOTOSEI 1998/99	69.900
TRIS TOTIP	69.900
VIRTUAL CHESS 2 Inglese	69.900

- società da 84.900 e oltre

BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE CREA LA MODA REF.KIT	99.900
BARBIE STILISTA CREA MODA	99.900
CHESSMASTER 6000 Ita	89.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
DROID WORKS Ame PC/MAC	99.900
ISOLA LEGO Italiano	84.900
LARRY'S CASINO Italiano	89.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MONOPOLY STAR WARS	89.900
SISTEMISTICA PACK	169.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99 VOCALE	99.900

Flight Simulator

FLIGHT SIMULATOR'98 Ita+Volo	119.900

espansioni Flight Simulator

747	69.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AIRBUS 98	39.900
AIRFIELDS	89.900
AIRFORCE 1	59.900
AIRLINE ADVENTURES	29.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	59.900
AIRSHOW	49.900
BAVARIA SCENERY	49.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CANADA SCENERY	64.900
CANARY ISLANDS	59.900
CLEARED TO LAND	69.900
CO-PILOT 2.0	89.900
DANGEROUS AIRPORTS	89.900
DC-3	29.900
EFIS 98	89.900
ENGLAND & WALES	49.900
EUROPE 3	99.900
FLIGHT ACADEMY 98	89.900
FLIGHT DIRECTOR '98	59.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SIM. EXPANSION PACK	59.900
FS ACTION! SCENERY	89.900
GERMAN AIRPORTS 1	49.900
GLOBAL SORTIES	59.900
HIMALAYAS	29.900
HONG KONG 99	49.900
ITALY 98	59.900
JAPANESE AIRLINER COLL.	39.900
MELBOURNE	99.900
PRE-FLIGHT	59.900
RAF COLLECTION	49.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SPECIAL AIR MISSION	54.900
TERROR IN THE AIR	49.900
VENEZIA 98	29.900
VIP CLASSIC WINGS 98	49.900
WINPLANNER PLUS	69.900

altre simulazioni volo civile

FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
PRO PILOT + USA SCENERY	79.900
PRO PILOT Americano	49.900
PRO PILOT Italiano	109.900

simulazioni volo bellico

A-10 CUBA Special Edition	39.900
AHX1	74.900
AIR WARRIOR III Man.Italiano	99.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
ATF GOLD	41.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900
COMANCHE Enhanced Ita	99.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	119.900
F-16 FIGHTING FALCON	39.900
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER Ita	79.900

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO ®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA New! via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

ROMA Nuovo! via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

AUGURI & FELICE 1999

F-22 LIGHTNING 2	41.900
F-22 RAPTOR Ital.Parlato	99.900
FIGHTER PILOT Ita	109.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLYING CORPS Ita	39.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900
JANE'S F-15 Italiano	89.900
JETFIGHTER FULL BURN Amer.	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
JOINT STRIKE FIGHTER Ing	39.900
LONGBOW GOLD	41.900
TEAM APACHE Italiano	99.900
TEAM APACHE Jewel Ame	39.900
WARBIRDS On-Line	59.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900

simulazioni tank e navi

ARMORED FIST 2 Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Man.Ital.	69.900
iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900
PANZER COMMANDER Inglese	89.900
688(I) HUNTER/KILLER Ital.	89.900

AVVENTURE

- avv. da 29.900 a 49.900

ALIEN INCIDENT	29.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	49.900
BYZANTINE The Betrayal Win'95	49.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DRAGON LORE II	41.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
FALLOUT	49.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
ICE & FIRE	29.900
LANDS OF LORE 2 Ing	49.900
LANDS OF LORE 2 Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE 2 Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
REALMS OF ARKANIA TRILOGY	49.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
TEX MURPHY OVERSEER Ing	49.900
THE DIG	49.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Inglese	49.900
URBAN RUNNER	49.900
VITAE	49.900
ZORK NEMESIS	39.900

- avv. da 59.900 a 79.900

A.D.2044	69.900
ANIMAL	59.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
DOGDAY Inglese	79.900
ERASER TURNABOUT	59.900
FEEBLE FILES Win'95	69.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEXPLORE	79.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LIATH Ita	79.900
MONKEY ISLAND 3 Ital.Parlato	69.900
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900
RIVERWORLD Ame	79.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC/MAC	59.900
THE SPACE BAR	59.900
TREASURE HUNTER Inglese	69.900
UBIK Italiano Parlato	79.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	69.900

- avv. da 84.900 e oltre

A FORK IN THE TALE	89.900
ABYSS INCIDENT AT EUROPA	89.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BALDUR'S GATE Ita	84.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BLACK DAHLIA Italiano	109.900
BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900
CINA Crimini CittÒ Proibita It	109.900
DEATHTRAP DUNGEON Italiano	84.900
EGYPT Ita	89.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ital.	99.900
FALLOUT 2 Ita	84.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900
FINAL FANTASY VII Man.Ital.	99.900
GADGET Italiano PC/MAC	89.900
GRIM FANDANGO Ame	99.900
GRIM FANDANGO Ita	109.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO	99.900
KING'S QUEST 8 Master Eternity	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	89.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	99.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	89.900
MORPHEUS Ame PC/MAC	99.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900
PILGRIM	89.900
QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900
RAGE OF MAGES	89.900
REDJACK Ing PC/MAC	89.900
REDJACK Ita	94.900
RETURN TO KRONDOR	89.900
RING Ing	89.900
RING Ita	119.900
RIVERWORLD Ita	99.900
SKULL CAPS	99.900
STARSHIP TITANIC	99.900
TENDER LOVING CARE	109.900
THE X FILES GAME Ing PC/MAC	109.900
THE X FILES GAME Ita PC/MAC	129.900
ULTIMA COLLECTION	119.900
ULTIMA ON-LINE	109.900
ULTIMA ON-LINE GAME TIME 90gg	109.900
ULTIMA ON-LINE Second Age	119.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900

SPORT

CALCIO

4-4-2	59.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	89.900
ADIDAS POWER SOCCER Manlta	39.900
CALCIO MANAGER	69.900
CAMPIONATO 98/99	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 96/97	39.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FIFA 97	41.900
FIFA 99 Ame	79.900
FIFA 99 Ita	89.900
FOOTBALL WORLD MAN. Ita	94.900
FOX SPORTS SOCCER 99	129.900
GOLDEN GOAL	69.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PLAYER MANAGER	84.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 2	39.900
SCUDETTO 97/98	69.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	39.900
ULTIMATE SOCCER MAN. 99 Ita	74.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900
WORLD CUP 98 Ita	59.900
WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ita	99.900
WORLD SOCCER CHALL. 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

BASEBALL

BASEBALL 99 Triple Play	89.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900

BASKET

NBA ACTION 98	69.900
NBA LIVE '96	19.900
NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900
NBA LIVE 99 Ame	79.900
NBA LIVE 99 Ita	94.900

BILIARDO

VIRTUAL POOL 2	99.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900

CACCIA

3D HUNTING Trophy Whitetail	49.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEER STALKER	59.900
SPORTING CLAYS	39.900
WILD TURKEY HUNT	39.900

FOOTBALL AMERICANO

BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
MADDEN 98	59.900
MADDEN 99	94.900
NFL GAMEDAY 99	129.900
MADDEN NFL 97	41.900

GOLF

3D ULTRA MINIGOLF	49.900
ACTUA GOLF 3	99.900
LINKS LS 99	89.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS Valhalla PC/MAC	54.900
THE GOLF PRO	99.900
THE GOLF PRO Italiano	89.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900

INVERNALI

ACTUA ICE HOCKEY	74.900
NHL 99 Asia	89.900
NHL 99 Ita	94.900
NHL 97	41.900
NHL 98	49.900
NHL 98 Italiano + Joypad	89.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALL.	89.900
SKI RACING Inglese	69.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
WINTER RACE 3D	79.900

MOTO

CASTROL HONDA SUPERBIKE	59.900
EXTREME TRIAL MOTOCROSS	79.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900
MOTOCROSS MADNESS Amer	119.900

PESCA

BASS MASTERS CLASSIC T.Ed.	69.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLY FISHING	59.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900

TENNIS

ACTUA TENNIS	89.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
TENNIS	39.900

SPORT VARI

CRICKET 97	49.900
FANTASY SPORTS PRO 99	79.900
WCW NITRO	69.900

STRATEGICI BELLICI

- strate da 19.900 a 49.900

AGE OF EMPIRES Conq. Ages	49.900
AGE OF EMPIRES Conq. Empire	29.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	39.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALLIED GENERAL	29.900
BATTLE ZONE Siege Superp.	49.900
BATTLEGROUND: Waterloo	49.900
CIVIL WAR 2 Generals	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND&C.	49.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
CONQUEST EARTH	39.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CYBERSTORM 2 Inglese	29.900
DARK COLONY	39.900
DARK COLONY Council Wars	19.900
DARK REIGN Ing	39.900
DARK REIGN Expansion	49.900
EARTH 2140 Italiano	49.900
EASTERN FRONT	49.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
FANTASY GENERAL	34.900
HEROES M&M2 Desecreted Lands	39.900
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 Ita	49.900
INCUBATION Wilderness Miss.	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	39.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
POWER THE GAME	49.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ing	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	49.900
SILENT HUNTER Ame	29.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARS Ita	39.900
STEEL PANTHERS III	39.900
SYNDICATE WARS	49.900
TONE REBELLION	49.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TOTAL ANNIHI.Core Contingency	29.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT II Armory	49.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900

- strate da 59.900 a 79.900

AGE OF EMPIRES Italiano	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome It	79.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	79.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES OF ALEXANDER Ita	79.900
BATTLES OF CAESAR Ita	79.900
BATTLES OF HANNIBAL Ita	79.900
BATTLES TRIPLE PACK	79.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGN Ita	59.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
GET MEDIEVAL	59.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
INCUBATION + Hidden World	59.900
LIBERATION DAY Americano	69.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900
MAX 2 Ing	79.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MYTH 2 Ita	74.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
PANZER GENERAL II	59.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	79.900
PROJECT AIROS	79.900
ROAD TO MOSCOW	69.900
SETTLERS 2 Gold+7 KINGDOMS	69.900
SOLDIERS AT WAR	59.900
SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	79.900
STARCRAFT Insurrection	59.900
STRATEGO Ing	69.900
TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	59.900
TRIBAL RAGE	79.900
WARBREEDS Italiano	59.900
WATERWORLD	69.900

- strate da 84.900 e oltre

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ital.	99.000
ANNO 1602 Ita	84.900
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
AXIS & ALLIES Ing	89.900
AXIS & ALLIES Ita	99.900
BATTLE ZONE	89.900
CAESAR III Ame	89.900
CAESAR III Ing	89.900
CAESAR III Ita	89.900
COMMANDOS Italiano	99.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	99.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	119.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Americano	109.900
DUNE 2000 Italiano	99.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warh. Epic	89.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
JAGGED ALLIANCE 2 Ita	89.900
KKND 2	89.900
KNIGHTS AND MERCHANTS	89.900
MECH COMMANDER Inglese	89.900
MECH COMMANDER Italiano	99.900
MYTH The Fallen Lords Ing	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	99.900
NETWAR	99.900
NORTH Vs SOUTH	69.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
PEOPLE'S GENERAL	99.900
PEOPLE'S GENERAL Man.Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ing	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	89.900
REBELLION Star Wars Man.Ita	99.900
RED ALERT Americano	89.900
SEMPER FI Italiano	99.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm.Ita	84.900
SMALL SOLDIERS Squad Comm	89.900
SOLDATI IN GUERRA	89.900
SPEARHEAD Inglese	89.900
SPEARHEAD Italiano	84.900
STARCRAFT Italiano Parlato	99.900
STARCRAFT MAC/PC Ame	89.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STRATEGO Ita	89.900
STURMTRUPPEN RISIKEN	89.900
TIDES OF WAR	94.900
TOTAL AIR WAR	99.900
URBAN ASSAULT Americano	99.900
URBAN ASSAULT Inglese	89.900
VIETNAM PACK (NAM + M.I.A.)	99.900
WAR INC.	99.900
WAR OF THE WORLDS Ita	84.900
WESTERN FRONT Ita	89.900

STRATEGICI GESTIONE

- strate da 29.900 a 49.900

CAPITALISM PLUS	29.900
CIVILIZATION II Inglese	39.900
CREATURES 2 Jewel Ame	39.900
RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	29.900
SETTLERS 2	29.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Network Edition	49.900
THEME HOSPITAL	49.900

- strate da 59.900 a 79.900

CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
DESTINY Win'95	69.900
INDUSTRY GIANT Inglese	79.900
LULA The Sexy Empire Italiano	79.900

- strate da 89.900 e oltre

CREATURES 2 Inglese	99.900
DOMINANT SPECIES	99.900
IMPERIALISM Italiano	99.900
INDUSTRY GIANT Ita	89.900
POPULOUS 3 The Beginning Ame	89.900
POPULOUS 3 The Beginning Ita	109.900
RAILROAD TYCOON II Ing	89.900
SANITARIUM	89.900
SETTLERS 3 Ita	99.900
TOM CLANCY'S POLITIKA	89.900
WALL STREET TRADER	89.900

COMPILATION

2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
AWARD WINNERS	84.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 8 Italiano	99.900
MEGAPACK 9 Ing 79.900 Ita	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
ULTIMATE STRATEGY ARCH.	79.900

PREZZI (IVA COMPRESA) POSSONO VARIARE.

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com

LIVE WIRED

Vedete il logo qui di fianco? Bene, esso è opera del vostro eclettico redattore, che si è industriato nella difficile arte della computer-grafica.

Ecco i quattro pesciolini a disposizione. Naturalmente ho scelto quello rosso.

D'accordo, il risultato è quello che è, ma d'altronde in Live Wired non esiste nessuna presentazione e nessuna schermata introduttiva dalla quale acquisire una qualsiasi immagine che possa fungere da titolo. Già da questo, si capisce come il giochillo in questione non abbia troppe pretese, se non quella di divertire senza troppo sconfinare nel prodotto ultra professionale. Palese ispirazione dei programmatori è stato un gioco da bar dei tempi nei quali non avevo ancora la minima idea di come fosse fatto un rasoio da barba. Chiedo umilmente venia (mettendomi in ginocchio sui ceci) ma proprio non ne rammento il titolo. Poco male...ricordo perfettamente il meccanismo di gioco, che prevedeva la conquista di settori rettangolari (il cui insieme componeva il completo reticolo di gioco) per mezzo della circumnavigazione di essi da parte del personaggio da voi controllato. La difficoltà risiedeva nel fatto che sul reticolo si muovevano altri beffardi giocatori, i quali si divertivano a impedirvi il completamento della conquista dell'intera mappa del livello. Live Wired recupera questo meccanismo e lo espande, aggiungendo alcune varianti di cui ora vado a rendervi conto.
La partita contempla la presenza di quattro giocatori (dalle fattezze di pesci) a darsi battaglia. Appena iniziato il livello, parte un conto alla rovescia che indica il tempo a disposizione prima che si debba rendere conto del nostro comportamento in gioco. Ciascun giocatore, muovendosi sul reticolo, lascia una scia del colore a se corrispondente. Una volta che avrete racchiuso un settore, questo diventa di vostra competenza, e nessuno ve lo potrà togliere fino allo scadere del countdown. Molti dei settori del reticolo, se conquistati, danno accesso a diversi bonus di diversa natura. Tanto per farvi un esempio, nei livelli ambientati nelle isole tropicali, se conquisterete un settore occupato da una palma, questa farà cadere sul reticolo circostante una serie di noci di cocco. Passandoci sopra, vi assicurerete un cospicuo numero di punti, oltre ad assaporare la gioia di sentire il vostro pesce che si esprime in un ruttone degno del miglior Duspa. Altri power-up prevedono la moltiplicazione dei vostri punti per un certo fattore (x2, x3 e via dicendo) oppure l'impiego di armi da utilizzare contro i simpatici personaggi che, oltre agli altri tre giocatori controllati dalla CPU, abitano il reticolo di gioco. Difatti, il contatto con questi "corpi estranei" vi toglie energia a seconda della durata dell'abbraccio (tutt'altro che fraterno, s'intende). Fine della barra di energia, fine di una delle tre vite a disposizione. La conquista di alcuni settori danno accesso a dei tool comuni, nel senso che il loro effetto si fa sentire sull'intero livello. Il più fetido di questi ribalta di 180 gradi

Acc...a momenti mi faccio stirare da quel trenino. Il pesce giallo, nel contempo, sta ben pensando di venire a rompermi le scatole.

Quello che vedete a sinistra è un vero uccello del malaugurio! Provate a stuzzicarlo e vedrete che beccate vi beccate!

Dalla schermata della scelta degli scenari è possibile entrare nel vivo del gioco. La scelta è caduta sul primo livello tropicale...che abbia voglia di andare alle Maldive?

Et voilà! La palma è circondata dalla scia rossa e le noci di cocco sono cadute...fai ruttino, bel bambino!

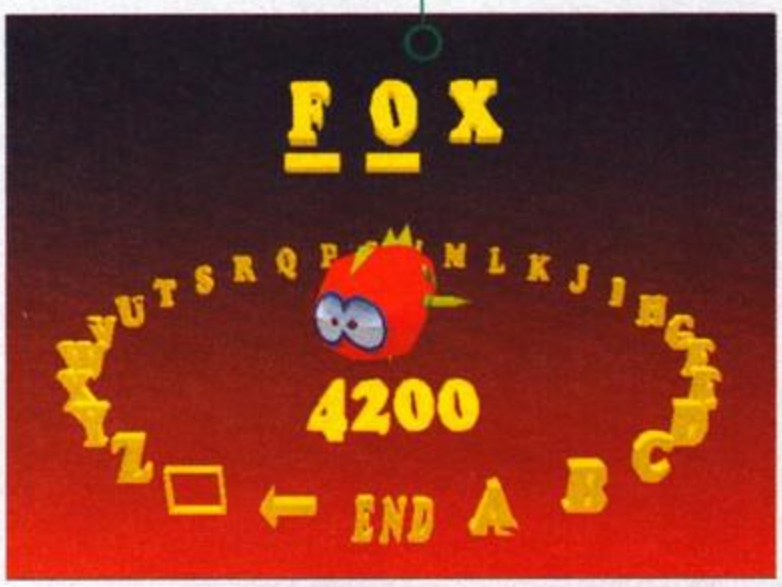
Livello del cimitero. Perché sulla tomba c'è scritto R.I.S. e non R.I.P.?

l'area di gioco, costringendovi a giocare per qualche secondo a testa in giù, con inevitabile perdita del senso di orientamento...la nausea è assicurata. Visto che gli altri tre pesciolini colorati non stanno nel gioco a fare tappezzeria, capita sovente che, mentre voi avete quasi conquistato un settore, arrivi uno dei concorrenti alla vittoria, il quale, come se niente fosse, inizia a sovrascrivere il frutto delle vostre fatiche con la sua linea di un colore inesorabilmente diverso dal vostro. Chi la fa l'aspetti, e così l'inca**atura (perdonatemi, ma non ho trovato un termine più opportuno di questo) si trasforma in palese divertimento qualora ripagherete il malefico con la stessa moneta. Gira di qua, gira di là, ecco sopraggiungere il gong di fine round, dove si fanno i conteggi e si stila una classifica parziale del punteggio raggiunto in quella manche. Di tanto in tanto, accade di trovarsi davanti a un livello bonus, dove la velocità nel raggiungere un determinato traguardo deve accoppiarsi con la destrezza nel raccogliere il maggior numero di bonus disseminati sul percorso.

Scenario western. Sembra di essere in un cartone animato di Bruno Bozzetto.

Le ambientazioni principali sono cinque, affrontabili nell'ordine preferito. All'interno di ciascuna ambientazione, le variazioni sul tema garantiscono una certa varietà allo schema di gioco, visto che i programmatori propongono reticoli che vanno oltre la classica disposizione a quadrato (che potete vedere nell'immagine di fine livello in queste pagine).
Tecnicamente ci si doveva attendere decisamente di più da Live Wired. L'aspetto grafico è assai variopinto, ma poco dettagliato anche con l'ausilio di una scheda accelerata. Prova ne è che non si notano grosse differenze tra questa modalità e quella software. Dopo un primo momento di sconcerto, comunque, l'azione prende il sopravvento e non ci si fa più molto caso. La mancanza di dettagli grafici di rilievo, favorisce la velocità di gioco; un frame rate elevato è riscontrabile, difatti, anche su sistemi ormai obsoleti, come i Pentium di prima generazione. Non ho provato, ma ritengo possibile che il gioco giri anche su un 486 di fascia alta, ma prendete quest'ultima considerazione con il più assoluto riserbo.
Capitolo sonoro. Gli effetti sono discreti, con sconfinamenti talvolta nell'orrido (il wave della morte del pesce è una vera agonia), talvolta nel carismatico (come nel caso del rutto di cui sopra). Niente tracce audio ad accompagnare l'azione, ma a dire la verità non è che se ne senta la mancanza.
La scelta di implementare un'unica visuale esterna è più che opinabile, visto che l'area di gioco visibile si riduce di molto, mandando a pallino la possibilità di studiare una minima tattica di gioco. In effetti, l'unico momento in cui si riesce a capire la struttura del livello è alla fine, in fase di conteggio. Prima di questo momento, si ha un po' la sensazione di brancolare nel buio, lasciando al caso i nostri vagabondaggi lungo il reticolato. La visuale limitata impedisce anche di avere una minima idea di che cosa stanno facendo gli avversari computerizzati. Questo, di fatto, ci mette in una situazione d'inferiorità rispetto agli altri tre giocatori, visto che dubito fortemente siano state implementate delle routine che simulino lo smarrimento al quale il giocatore umano si trova di fronte.
A risollevare le sorti di Live Wired ci pensa la modalità multiplayer, limitata, invero, al solo split screen. Troppo divertente passare la partita a rovinare i piani dell'amico di turno, piuttosto che perdere tempo architettandone di propri. Le partite a due viaggiano sul ritmo di insulti e improperi reciproci, sintomo di divertimento garantito, e soprattutto del fatto che luridi come l'amico Guido (che mi ha aiutato a testare il multiplayer) ce ne sono pochi al mondo.
Sarebbe quasi giunta l'ora di tirare le somme. Questo non mi impedisce, comunque, prima di rimandarvi al commento, di mettervi in guardia su un paio di cose.
Primo. Live Wired è tutt'altro che un gioco al passo con i tempi, almeno tecnicamente.
Secondo. Live Wired è un gioco da considerare alla stregua di un Tetris o di un Frogger, per una partita veloce ogni tanto, escludendo sedute di gioco intensivo che hanno il brutto difetto di procurarvi un gran bel mal di testa, oltre che una dose di frustrazione da far stramazzare anche un cavallo.
Come ultima nota, vi segnalo la presenza di una tabella high-score, totalmente inutile, visto che il gioco risiede totalmente su CD, e quindi i record verranno azzerati a ogni uscita dal gioco. Ma gli hard disk che cosa li hanno inventati a fare?

Ivan "Kikko" Conte



Certo che un pesce più ebete di questo non l'avevo mai visto.

Le saccagnate che ci si dà nel gioco in split screen sono davvero impareggiabili.

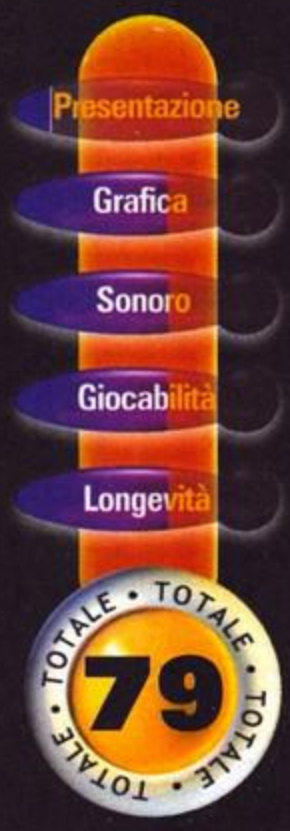
Orientarsi in un livello sferico è cosa ardua anche per chi di voi dovesse essere un boy-scout.

PC

Live Wired mi ha lasciato un po' perplesso. La buona idea di fondo è penalizzata da un appena discreta realizzazione tecnica, che puzza lontano un miglio di approssimazione. Il grosso numero di livelli a disposizione (dovrebbero essere circa una cinquantina) non controbilancia la frustrazione alla quale si va incontro durante le lunghe ore perse a capire la struttura dei livelli stessi. Non nego che, una volta imparato il reticolo a memoria, ci si possa anche divertire, ma lo sforzo non vale l'appagamento, soprattutto considerando il fatto che uno dei punti di forza di un gioco come questo dovrebbe essere l'immediatezza. Il gioco in due, invece, permette minuti di sano divertimento, a patto che intervalliate le partite con una sana chiacchierata per staccare gli occhi dal monitor. Da premiare l'originalità, ma in giro si vede di meglio. Peccato.

HARDWARE

Un Pentium, anche di fascia bassa, garantisce la velocità necessaria per giocare più che bene. Se avete un joypad è molto meglio, visto che ho trovato il controllo da tastiera abbastanza scomodo e impreciso. Passo e chiudo.



21

Tutte le squadre europee - tutti i club, tutte i campionati, tut

PC CD

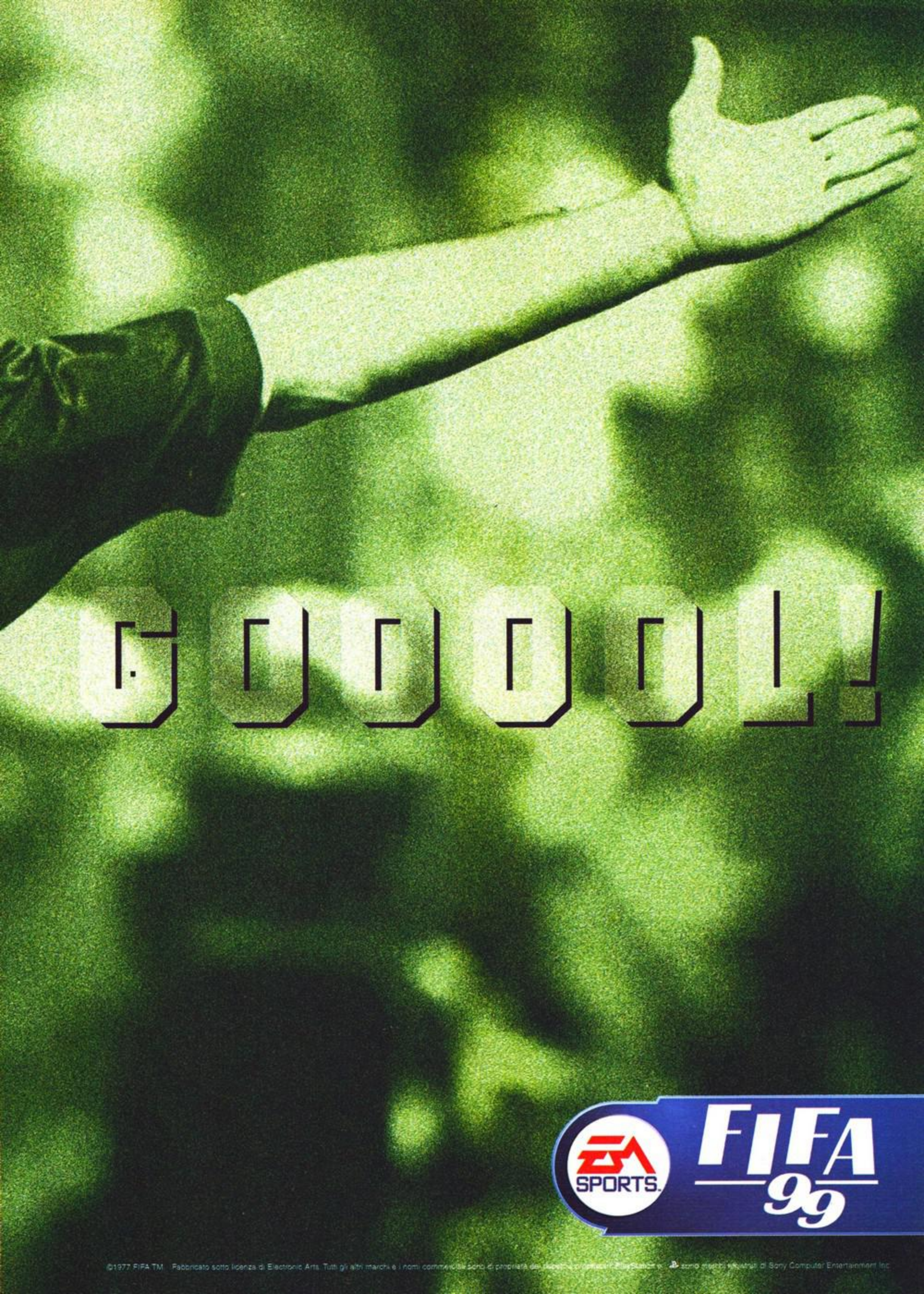
PlayStation

FIFA

For the Good of the Game

www.easports.com

EA SPORTS, il logo EA SPORTS, e Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. Prodotto ufficiale e Autorizzato FIFA

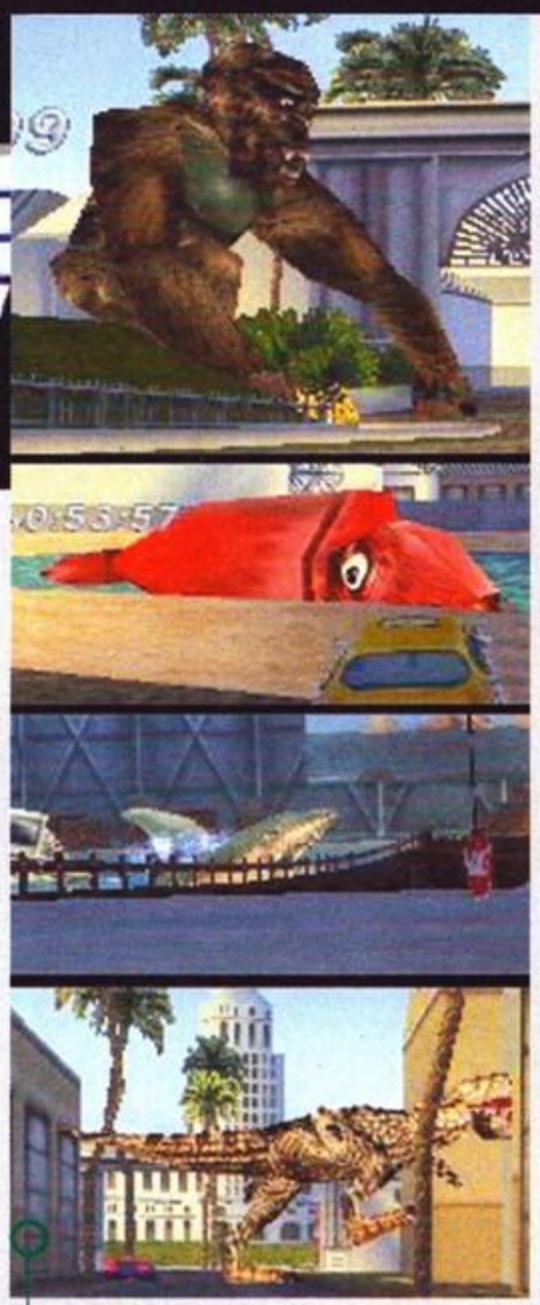


©1977 FIFA TM. Fabbricato sotto licenza di Electronic Arts. Tutti gli altri marchi e i nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi proprietari. PlayStation e ▲ sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Speed Busters

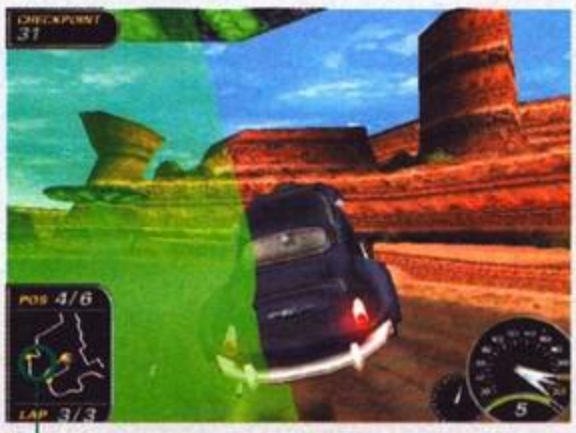
Immaginate di vincere qualche miliardo al Super Enalotto... Che cosa ve ne fareste di tutti quei soldi? Immagino che ci comprereste una casa (il mattone è sempre un buon investimento), magari un paio di macchine (la sportiva decappottabile per uscire la sera e la monovolume per fare la spesa, grazie), sicuramente tutto l'hardware che un PC può contenere (o più PC... Una LAN!), un viaggetto e il resto in banca. Non mi sembra male, come soluzione. La definirei equilibrata, quantomeno. In America ci sono le lotterie esattamente come da noi, solo che chi vince tende, da buon americano, a essere un po' più eccessivo: se poi a essere baciato dalla buona sorte è un poliziotto (già mentalmente instabile di suo, comunque), nessuno si dovrebbe stupire del fatto che egli devolva la sua vincita sotto forma di cospicui premi in denaro per gli automobilisti che maggiormente infrangono i limiti di velocità. Ed è così, attraverso un bellissimo e lunghissimo filmato introduttivo di taglio spiccatamente cinematografico, che veniamo catapultati nel mondo pazzo di Speed Busters, dove il limite di velocità è un valore sotto il quale non scendere mai, dove l'agente di polizia ti premia se gli fai friggere l'autovelox, e dove la demenzialità regna sovrana. Lo scopo del gioco è molto semplice: partendo da un portafoglio piuttosto povero di dollari dovrete acquistare una vettura, decorarla a piacimento e mettervi a correre il più possibile lungo i tre tracciati inizialmente a disposizione: più forte andrete e più denaro riceverete dalla polizia, consentendovi così di acquistare macchine più potenti, o di incrementare le performance di quella che già possedete; nel negozio virtuale tra una gara e l'altra troverete cartine stradali (utili per vedere come se la cavano gli avversari durante la gara), gomme nuove, scorte di nitroglicerina (che versata nel motore dà quell'effetto turbo tanto utile se si è indietro nella gara) e appendici aerodinamiche di ogni genere. Vincendo le gare nella modalità Campionato si guadagneranno ulteriori soldi e si sveleranno nuove piste: i circuiti previsti nel gioco sono sei (più uno segreto, vedi Box), ma vi saranno presentati in maniera sempre diversa, dato che potranno essere percorsi al contrario o specchiati, per un totale di oltre venticinque tracciati. Se a questo aggiungiamo le condizioni climatiche variabili (casuali nel torneo, arbitrarie nella modalità arcade) che contemplano il bello e il cattivo tempo, la pioggia, la neve o il tramonto, direi che possiamo dire che quanto a offrire varietà nelle situazioni di gioco la Ubisoft non ha certo lesinato. È possibile correre anche in modalità Arcade, ovvero senza i soldi da guadagnare e tutte quelle cose lì: salite su una delle macchine che avete conquistato fino a ora, scegliete una pista tra quelle disponibili, decidete contro quanti avversari correre e via! Il supporto multiplayer è totale, dato che si può giocare via rete locale, su cavo seriale, telefonando a un amico o collegandosi ai server Ubisoft (il software apposito si trova nel CD del gioco). Le vetture delle quali potersi mettere al volante sono sette (inizialmente solo tre), più una segreta: si tratta di modelli che in America hanno spopolato negli ultimi quarant'anni, e troveremo quindi le immense Buick coupé degli anni '50, le fiammanti Mustang degli anni '60, le ingombranti Oldsmobile a 2 porte anni '70 fino alle velocissime concept car più recenti. Per problemi di marchio -presumo- i loro nomi originali sono stati omessi, onde per cui non curatevi troppo di dover scegliere tra la Solaris, la Virtuose, la Bel Ray, la Pirate ecc.. Dato che tutto il gioco è improntato alla simpatia e alla leggerezza (per non dire demenzialità pura), le personalizzazioni delle vetture (skin) offrono quanto di più assurdo e kitsch vi possa venire in mente. Peccato non ci sia la possibilità di personalizzare le texture. Una delle caratteristiche che rendono Speed Busters un titolo davvero interessante è la caratterizzazione quasi maniacale dei singoli circuiti, ognuno con il suo preciso tema e infarcito di tocchi demenziali e parti di paesaggio con le quali interagire. In Nevada (lo stato in cui si trova Roswell e Las Vegas), pista invero piuttosto facile, troveremo quello che ogni abitante del luogo è abituato a vedere ogni giorno: casinò, dischi volanti che risucchiano gli automobilisti di passaggio e indiani che evocano Elvis attorno al fuoco (riuscendoci in pieno, per giunta! Vedere una foto di queste pagine per credere!). In Messico, invece, tra i villaggi del Centro America e le rovine di un'antica civiltà precolombiana, avrete il vostro bel da fare a sopravvivere agli affilati pendoli che inesorabilmente tentano di tagliare in due la vostra (e per fortuna anche quella altrui) macchina. Ad Aspen, rinomata località di villeggiatura situata tra le nevose pendici del Colorado, dovrete vedervela con spazzaneve, scalatori imprudenti, sciatori invadenti e deltaplani che si divertono a svolazzare nelle gallerie. La difficoltà maggiore di questa pista è data dal fondo stradale quasi sempre ghiacciato,

Sputter Cough! Il mio taxi è ormai ridotto a un canestro... Dubito che finirò mai la pista, in queste condizioni (notate a destra la percentuale di danno alla vettura e alle gomme).



Ecco gli amichetti di Hollywood, pronti a farci la festa non appena ci avviciniamo a loro.

'Ehi boy! Check out that window! Wow man, that thing is huge!' Elvis has left the Desktop!



'La verità è là fuori'... Ma io preferivo non scoprirla... Woosh!

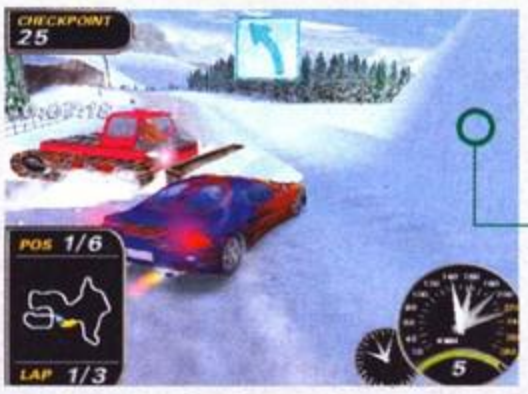
E poi mi parlano di simulatori realistici... è così che dev'essere un gioco di guida!!! Geronimo!

dai cannoni spararneve che rifanno le piste mentre passate e dalle occasionali slavine che occupano la sede stradale. La Louisiana è un tracciato piuttosto complesso, pieno di curvoni e tornanti; in compenso non offre ostacoli di rilievo a parte un passaggio a livello prima del traguardo, immancabilmente abbassato: per fortuna che a lato ci sono delle rampe. Il Canada, si sa, è il regno dei boscaioli, e quindi perché non inserire una bella segheria con tanto di attrezzature in funzione? Inutile dire che la pista passa esattamente nella fabbrica nel pieno della produzione... Ma reggetevi, perché non vi ho ancora parlato della California, patria di Hollywood: è sicuramente la pista più divertente di tutte, infarcita di citazioni cinematografiche. Incontrerete un King Kong piuttosto inferocito che ha appena abbattuto un aereo, un Tyrannosaurus Rex in piena esplosione ormonale, tutto intento a masticare dei TIR in fiamme, un calamaro gigante preso di peso da '20.000 Leghe Sotto I Mari' e lo Squalo di Spielberg! Ovviamente la vostra strada si intersecherà inevitabilmente con la loro. Nella Grande Mela si snoda il circuito segreto, un vero e proprio inferno di curve a 90°, traffico, tralicci delle sopraelevate e lavori in corso. Per fortuna la passeggiata sul ponte di Brooklyn rilassa la vista. Come se non bastasse, ogni circuito possiede delle scorciatoie più o meno nascoste e accessibili (ad Aspen, per esempio, dovrete sfondare delle lastre di ghiaccio che chiudono l'ingresso e l'uscita di un tunnel che attraversa la montagna): trovatele e le vostre posizioni in classifica saliranno drasticamente, visto che il computer non le degna di uno sguardo. E veniamo a parlare del gioco vero e proprio: graficamente si presenta bene, con paesaggi dettagliati all'inverosimile. Le macchine risultano abbastanza curate nonostante una decisa carenza nel numero di poligoni che le compongono, cui comunque sopperisce la qualità delle skin che li ricoprono; il progressivo deterioramento delle vetture in seguito ai molteplici urti che subiscono nel corso della gara è eccezionale e minuzioso: si va dallo specchietto che vola via contro un lampione alla portiera sfondata e graffiata dopo una violenta colluttazione con il T-Rex. Il motore grafico risulta veloce anche su macchine non pompatissime, seppur con alcuni problemi di bad clipping (tenete comunque presente che io ho una versione non definitiva del gioco, e che questo e altri difettucci minori dovrebbero essere sistemati quando la scatola sarà sugli scaffali); non mancano tutti quegli effetti speciali che al giorno d'oggi ci aspettiamo di trovare, e mi riferisco alle luci dinamiche, alle ombre, al fumo, alle texture a 32 bit, ecc. Il sonoro è eccellente, sia dal punto di vista degli effetti che della soundtrack: uno splendido commento musicale accompagna ogni pista, giustamente caratterizzato a seconda dell'ambientazione in cui ci si trova e che varia dinamicamente a seconda della situazione (come l'esplosione di archi quando lo squalo aggredisce il ponte su cui correte). La giocabilità è più che buona, offrendo un modello di guida decisamente arcade e che poco spazio lascia al realismo, da ogni punto di vista. Non dovrete stupirvi nel vedere la vostra e le altrui macchine svolazzare allegramente per lo schermo dopo un incidente allucinante, o accigliarvi se la macchina rimbalza contro un guardrail anziché rallentare la sua corsa in un tripudio di scintille.

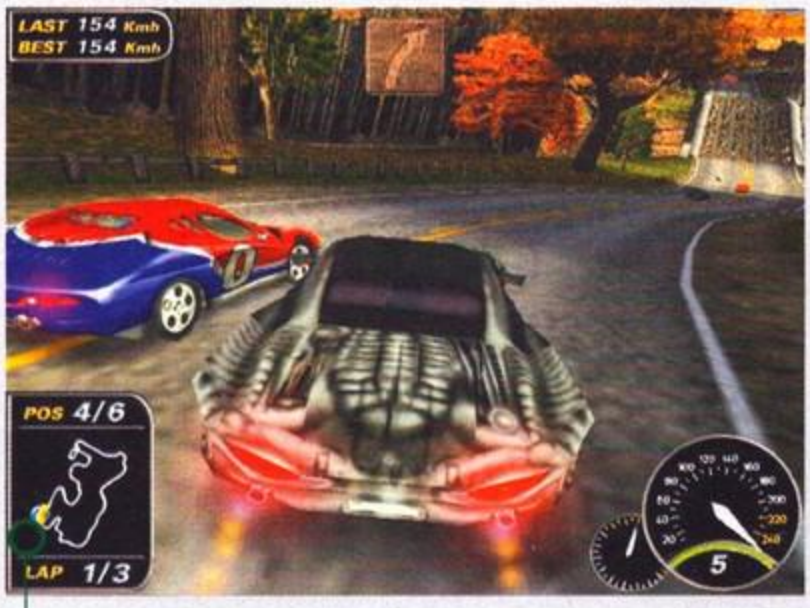
Le antiche divinità azteche potrebbero essere offese, più che dalla nostra violenza nel loro territorio, dal colore della mia macchina.

Questo è lo stile del gioco: correre senza mai fermarsi (tenendo sempre un occhio all'indicatore della quantità di nitro, che non è purtroppo infinita), tirare il freno a mano nei curvoni stretti e correggere la traiettoria in caso di sovrasterzo (non infrequente, per fortuna), senza curarsi troppo di quello che ci circonda. Non badate troppo al realismo ma premete il tasto della nitro... A proposito, ma secondo voi sono stati gli alieni a rapire Elvis?

Claudio Todeschini



Uno scorcio del ponte di Brooklyn in una giornata uggiosa, a bordo della macchina della scuola guida... Davvero romantico, se solo non fossimo contromano.



Ma dico io: la pulizia strade non era il sabato?

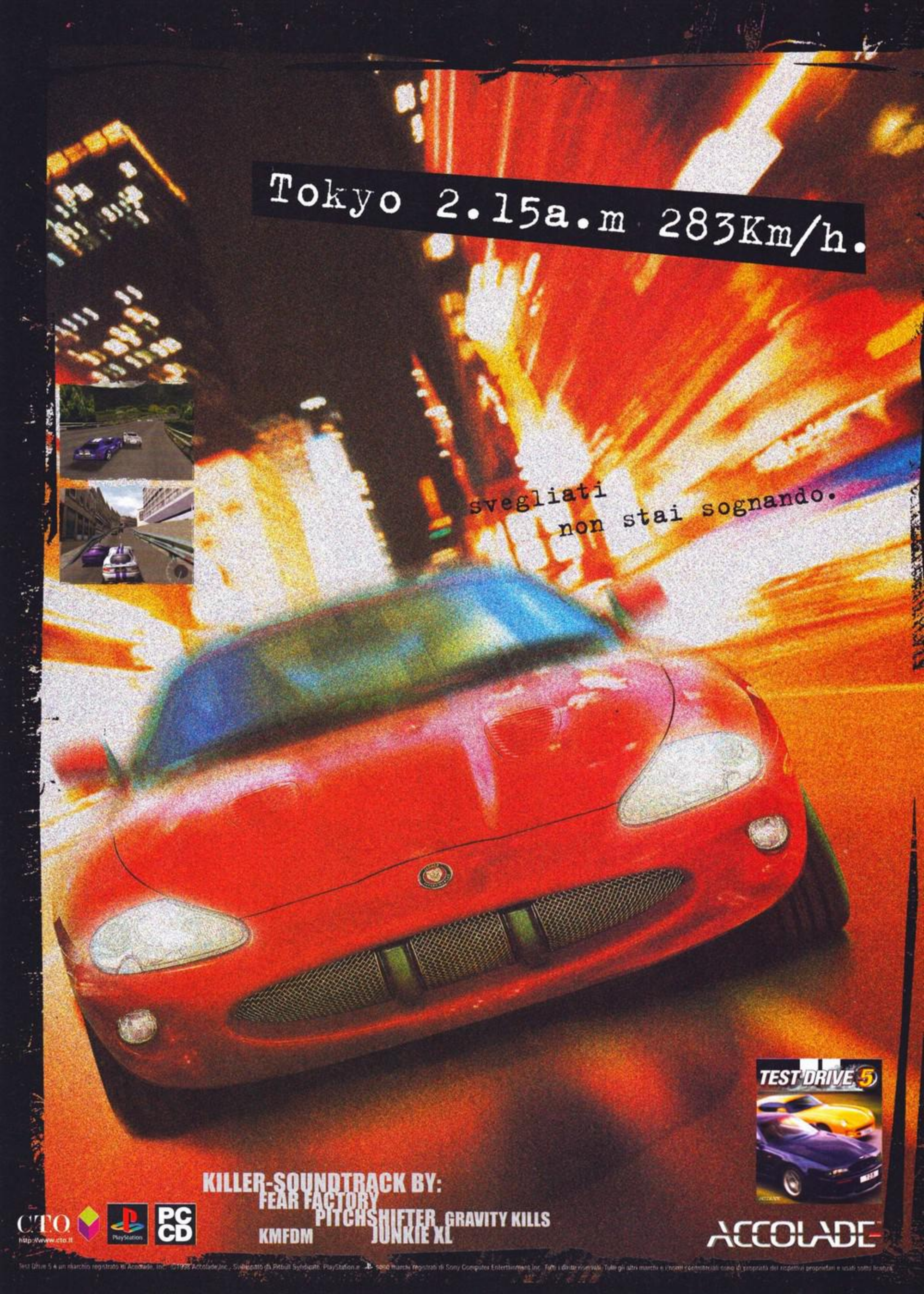
quattro migliori a disposizione) e il discutibile colore della vettura, notate il tocco di classe rappresentato dal cartello indicatore fatto di legno.

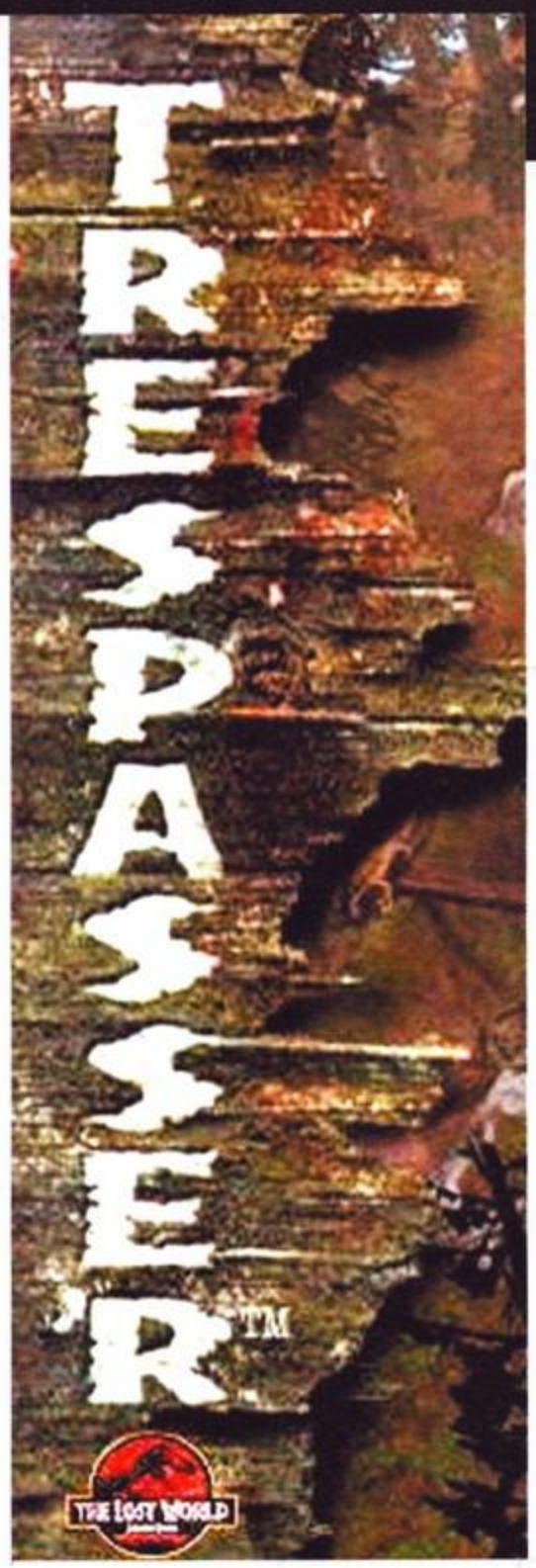
PC

Sono molto indeciso sul voto da assegnare a questo Speed Busters, se devo essere sincero. È molto divertente da giocare, questo sì, le piste sono tante e davvero esilaranti, come pure le macchine a disposizione. La grafica è bella, il commento musicale strepitoso. Quello che non mi permette tuttavia di assegnargli lo Star Player è la guidabilità della macchina, che secondo me risulta troppo 'scivolosa' e arcade, andando eccessivamente a discapito del realismo. Se il bolide salta una rampa, mi aspetto che cada col muso in avanti, non che atterri con la stessa inclinazione con la quale si è staccata dal suolo, se capite quello che voglio dire. Rimane in ogni caso un titolo decisamente vario, frenetico e longevo, in grado di tenere impegnati per parecchio tempo anche coloro che storcono il naso di fronte ai 'giochini di macchine', grazie anche al suo innegabile appeal grafico. Lo consiglio a tutti i veri sfegatati dei giochi di corse e a chi ha speso molto della sua paga settimanale giocando a Outrun in sala giochi.

HARDWARE

Per lanciarvi nelle folli corse della Ubisoft avrete bisogno di almeno un P133 accelerato, ma per spassarvela sul serio dovrete possedere un PII e una scheda acceleratrice di seconda generazione (va bene tutto, purché compatibile con le DirectX 6). Non dimenticate di inserire nel vostro case anche un bel po' di RAM (16 mega sono il minimo, io consiglio almeno il doppio), un CD-ROM veloce veloce e una scheda sonora. Per quel che riguarda l'hard disk, si va dai 35 mega dell'installazione minima agli oltre 340 di quella massima, che però fa risparmiare tempo all'atto del caricamento del gioco.


Tokyo 2.15a.m 283Km/h.
svegliati
non stai sognando.
TEST DRIVE 5
KILLER-SOUNDTRACK BY:
FEAR FACTORY
PITCHSHIFTER
GRAVITY KILLS
KMFDM
JUNKIE XL
CTO
http:/www.cto.it
PlayStation
PC CD
ACCOLADE

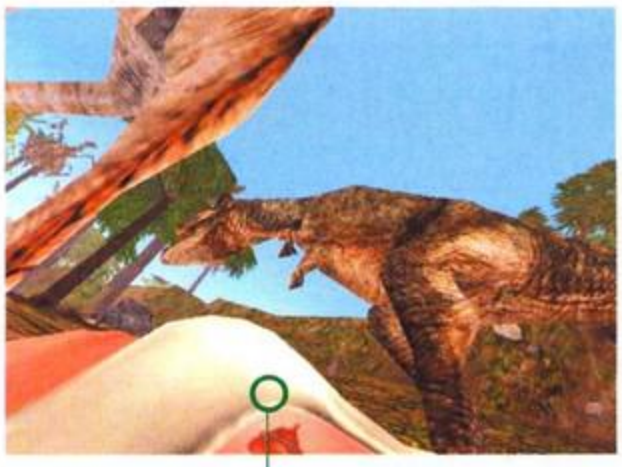


Non siete stati invitati... Non siete i benvenuti... Non avete idea di cosa fare... Siete solo carne fresca. Senza condimento.

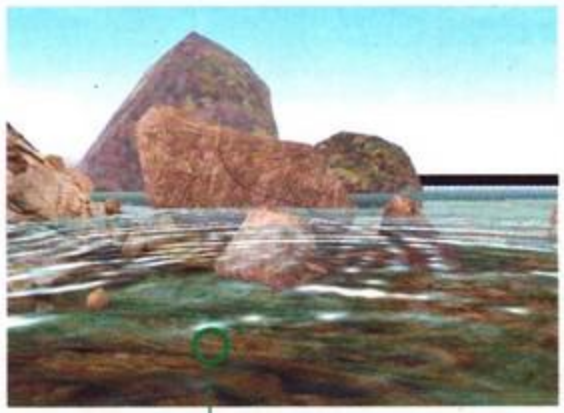
Non per fare pubblicità ai miei articoli, ma raccomando a chiunque si appresti a leggere questa recensione di dare un'occhiata (la prima o la seconda che sia) alla preview di questo stesso gioco, apparsa sul numero scorso. Valutare Trespasser è senza dubbio uno dei compiti più difficili che ho dovuto affrontare da quando collaboro con TGM, quindi ho pensato di scrivere una recensione un po' particolare, ed è pertanto consigliabile possedere le informazioni di base su questo titolo (che comunque qui non mancano) con la dovizia di particolari della preview succitata. Trespasser si ama o si odia, senza vie di mezzo, ed è tanto facile celebrarlo quanto criticarlo; perciò, come in una specie di sdoppiamento simulato della personalità, farò entrambe le cose, prima di far pendere l'ago della bilancia dall'una o dall'altra parte. Eccovi quindi due recensioni in una, entrambe plausibili, ma scritte con punti di vista radicalmente opposti sul gioco. Fine del preambolo, vi rimando al box di commento per tirare le somme, via con le parole...

TRESPASSER, IL CAPOLAVORO?

Me l'avevano raccontato, ma non ci credevo. Mi avevano detto che sarebbe stato Reale, con la "R" maiuscola, ma pensavo esagerassero. Trespasser è il primo tentativo di trasporre la realtà in un videogioco: regalare all'utente un mondo virtuale in cui potersi muovere liberamente, in cui camminare, vivere e utilizzare gli oggetti senza mai negare le leggi della natura e della fisica. In cui perdersi, correndo dietro all'avventura e lasciandosi trasportare dal "sense of wonder", dall'esplorazione, dalla paura. La paura, quella che è anche un po' mistero, quella che senti scorrere nelle vene. Trespasser si svolge sull'isola denominata Sito B, una di quelle isolette del Costa Rica dove si sperimentava e si creava per dare alla luce il Progetto Jurassic Park. Voi interpretate una tale Anne, turista newyorchese che con i dinosauri e con la bio-genetica non c'entra nulla. Semplice vittima di



Siamo cadavere ancora una volta. Il piacevole tatuaggio sul seno sinistro funge anche da barra di energia: quando il cuore si riempie di rosso è l'ora del saluto....



Dopo morti, invece di ricomunicare potete anche trattenervi al banchetto che il vostro carnefice farà col vostro corpo. Questo Raptor ha appena ingoiato un pezzo di succulenta gamba femminile.

L'acqua è stata oggetto di uno studio fisico molto approfondito: per ricrearne i movimenti con questo grado di realismo sono state scritte apposite routine che hanno impegnato i programmatori a lungo.

La vastità dei paesaggi è disarmante ; ogni singola aerea è unica e costituita da un numero impression ante di poligoni.

Nel corpo a corpo è difficile avere la meglio su un Raptor, a meno di non avere il tempo di mettere via la carabina e usare un'arma più appropriata (tipo il dente di un T-Rex). Difficile potersela prendere così comoda, tuttavia.

un incidente aereo, Anne si trova intrappolata sull'isola, ormai ridotta in un pietoso stato di abbandono; il progetto è fallito, cronologicamente ci troviamo a un anno di distanza dagli eventi narrati ne "Il Mondo Perduto". Un'isola infestata da mostri preistorici e una donna come protagonista, una scelta che oggi sembra persino banale, ma che quasi tre anni fa, all'inizio della fase di sviluppo del gioco, aveva un che di oltraggioso.

Questo nostro amico è appena stato colpito alla zampa e se ne sta andando zoppicante... in certi casi, per risparmiare munizioni, ci si può accontentare e darsela a gambe.

Trespasser non è categorizzabile, la sua natura sfugge a qualsiasi tentativo di classificazione nei generi videoludici consolidati. Fortuna che TGM non indica nelle recensioni il genere a cui appartiene ciascun gioco, ci sarebbero volute un paio di righe per la descrizione e forse non sarebbero bastate. All'atto pratico avete una visuale in prima persona, una completa libertà di movimento e il vostro braccio. Il vostro braccio è l'interfaccia di gioco. Tutte le cose presenti nel mondo di Trespasser rispondono alle leggi della natura e sono dotate di un modello fisico di accuratezza quasi scientifica; non ci sono scorciatoie, non si corre alla velocità della luce, non si raccolgono gli oggetti calpestandoli, non si usa il puntatore del mouse. Solo voi e il vostro braccio, che si allunga, ruota, afferra le cose e le usa, come fate tutti i giorni nel vostro mondo (quello vero).

La prima esperienza con il gioco è di quelle che si ricordano: vi trovate nei pressi di una spiaggia, a un passo dal mare. L'acqua è fin troppo realistica per essere vera; muovete un passo sul bagnasciuga e potrete vedere il riverbero delle onde che si propaga in avanti, in uno spettacolo che lascia senza respiro per un istante. Fate per girarvi e un'isola dalla vegetazione incredibilmente folta e varia si aprirà ai vostri occhi. Muovete i primi passi in una direzione qualunque, c'è solo da scegliere; non si corre, al massimo si può andare un po' più veloce, ma sempre nei limiti delle possibilità umane. Mentre procedete cominciate a prestare attenzione ai suoni della foresta, che sembra quasi incantata, sospesa, come dieci anni di polvere in una casa vuota. Disturbate la quiete con il vostro passaggio, il silenzio è rotto soltanto dal rumore dei vostri passi, dalle fronde che spostate e dall'occasionale verso di qualche gabbiano. Presto o tardi finite da qualche parte, cominciate a scoprire come si utilizzano gli oggetti; provate a spostare una grossa scatola, poi la lasciate cadere. Questa rotola via come se fosse fatta di vero legno; la urtate, e le sue oscillazioni sono così convincenti da lasciare sconcertati. Più avanti ci sono delle armi; ce ne sono un sacco, sull'isola, armi, scatole e bidoni. Provate a fare fuoco contro un bersaglio improvvisato, una pila di barattoli di vernice; il suono prodotto dalla latta è esattamente come ve lo aspettereste, la pila cade e i barattoli caracollano a terra, sinceri e possibili. Fate qualche salto, osservate il panorama: la distanza a cui potete arrivare con lo sguardo è impressionante. Ogni singolo oggetto sullo schermo è incredibilmente curato, dettagliato. Proseguite verso una nuova direzione, accompagnati di tanto in tanto dai commenti in sottofondo del vostro alter-ego femminile (la voce è quella dell'attrice Minnie Driver), occasionalmente inframmezzati dalla narrazione retrospettiva di John Hammond (la voce è di Lord Richard Attenborough), l'uomo che ha dato vita a tutto questo.
Improvvisamente il silenzio si rompe e sentite un musica; sinfonica, crescente, rivelatrice. Il tempo di voltarvi, e due enormi Brachiosauri si stanno abbeverando attorno a uno stagno. Rimanete senza fiato mentre la voce di Hammond vi racconta di loro. Vi avvicinate, li osservate, cercate di capire come si muovono. Loro non si curano di voi, neppure registrano la vostra presenza, e proseguono nelle loro occupazioni. Meglio, così potete osservarli da vicino e apprezzare i loro movimenti, i loro rumori, il dettaglio della loro pelle, persino i tonfi dei loro passi che provocano subbuglio nel terreno. Li lasciate mentre uno di loro si eleva sulle zampe posteriori ed emette un richiamo. Proseguite salendo la collina, e cominciate a osservare le rovine che costellano l'isola: macchine abbandonate, vecchie costruzioni, oggetti di ogni tipo, altre armi. Ne portate una con voi, una soltanto. Del resto potete trasportare soltanto due oggetti, uno in mano e l'altro nella cintola. Muovete i vostri passi verso una vecchia Land Rover ormai ridotta a un rottame, la osservate da vicino. Poi, da sinistra, un suono allucinante. Subito dopo, un altro, maledettamente vicino. Non c'è che il tempo di girarsi, e un enorme Velociraptor è già su di voi. Tentate di estrarre la pistola, esplodete un colpo, in qualche modo lo ferite alla gamba. L'animale si ritrae e scalcia, perde l'appoggio sulla gamba ferita, poi si fa di nuovo avanti, con un balzo, e vi azzanna la mano, vi fa cadere la pistola. Provate a scappare ma non c'è più scampo. La vostra visuale rotea di 180 gradi e vi ritrovate a terra, cadavere. Potete ancora osservare che succede, vedere le fauci del Raptor sulla vostra gamba, sentire il suono delle ossa che si spezzano e della carne che si stacca. Non è un bello spettacolo. Il cuore batte ancora veloce.

Il relitto dell'aereo, che ovviamente contiene un bel fucile da caccia...

Ecco il resoconto fotografico del vostro primo incontro con i dinosauri. Proprio come in "Jurassic Park", i mansueti Brachiosauri sono le prime bestie che potete vedere, e il gioco cerca proprio di ricreare la magia dell'incontro come avviene nel film.

Un tranquillo stegosauro. Pochi minuti è sarà carne morta, povero lui...

Non si è mai visto niente di simile, superfluo dirlo. Man mano che proseguite nell'esplorazione dell'isola, con il solo intento di vendere cara la pelle e chiamare aiuto, vi ritrovate a scoprirne i segreti e la storia, a risolvere una serie di puzzle e ad ammassare carne di dinosauro dappertutto. Le specie presenti sono sette: Velociraptor, Tyrannosaurus Rex, Brachiosaurus, Triceratops, Stegosaurus, Albertosaurus e Parasaurolophus. Ognuna è dotata di una propria intelligenza artificiale e, sebbene i luoghi di incontro con le bestie siano più o meno fissi, le loro azioni si sviluppano sempre in modo dinamico. A un certo punto vi trovate su una radura in cui un Triceratopo, non appena lo osservate, viene assalito da due Raptor. Il loro stile di attacco è incredibilmente efficace e realistico, mentre uno arriva frontalmente, l'altro colpisce alle spalle. Ho salvato la posizione di gioco a scontro appena iniziato, e l'esito della battaglia è stato sempre differente: due volte su cinque ha vinto l'erbivoro. Gli scontri fra dinosauri sono piuttosto frequenti nel gioco, tanto che potete gustarvi lo stile aggressivo

OCCHIO ALLA TESTA

In Trespasser non esiste una modalità predefinita per risolvere i puzzle del gioco, così come non sta scritto da nessuna parte che dovete uccidere i dinosauri in un modo piuttosto che in un altro. In determinate situazioni avete la massima libertà e potete inventarvi di sana pianta come superare un baratro, o raggiungere una determinata locazione. In altri casi avete una scelta tra due opzioni, come in quello raffigurato dalle tre foto qui intorno. Quando vi avvicinate a questo Raptor, vi accorgete che esattamente sopra la sua testa c'è un rottame di una macchina, in bilico sull'orlo del precipizio. Se avete le munizioni contate, basterà sparare alla macchina per farla cadere e fracassare il sauro senza ulteriori problemi. Più conveniente che rischiare la pelle e investire tre o quattro proiettili in una lotta corpo a corpo, no?

dei T-Rex che fanno a pezzetti uno Stegosauro, oppure la cagnara di uno scontro a tre fra un Albertosauro, un Raptor e un malcapitato Parasaurolophus. I Raptor, naturalmente, sono gli animali più temibili e più numerosi del gioco; in una determinata locazione, quando credete di conoscerli, aspettano che passiate nelle loro vicinanze nascosti dietro le rocce. Uno di loro vi si para davanti con un ringhio straziante; vi viene da pensare che sia solo, così lo affrontate. Nello stesso instante, però, altri due vi attaccano ai lati e un quarto vi attanaglia alle spalle: siete per terra. Gli animali reagiscono in maniera realistica alla vostra presenza e si interessano a voi soltanto se in quell'attimo non c'è niente di più bello da fare, se hanno fame e se ritengono che siate per loro una minaccia. Se rimanete immobili, non vi vedono: esattamente come è stato dimostrato scientificamente, anche i dinosauri di Trespasser riescono a vedere gli oggetti soltanto in movimento. Ma le cose incredibili del gioco non finiscono qui. Aree esterne così vaste e dettagliate non se ne erano mai viste in un videogioco; certo ci vuole un bel computer, ma vi regalate un'esperienza sensoriale (anche grazie alla parte audio, letteralmente da Oscar) di portata storica. L'implementazione del modello fisico è struggente e,

L'area è un po' affollata, ma fino a che rimaniamo immobili siamo al sicuro...

anche se via via arrivate ad abituarvici, osservare la reazione degli oggetti al vostro tocco, sentire il rumore delle fronde attraverso cui passate, udire il suono sempre diverso dell'albero che state colpendo con un bastone rimane qualcosa di estremamente affascinante. Il senso di libertà si mischia all'istinto di sopravvivenza, e così sviluppate una sorta di simbiosi con il vostro personaggio, disperatamente attaccati alla vita. In certe situazioni il panico è garantito, con qualche attacco improvviso inscenato a regola d'arte, e con i suoni della foresta, i ringhi tremebondi degli animali, il tonfo dei passi di un T-Rex (che fanno smuovere l'acqua di eventuali pozzanghere) sempre in agguato. Un gioco, questo, che a suo modo getta un primo ponte verso la realtà virtuale, quella stessa che fino a qualche anno fa sarebbe stato impossibile persino immaginare. Proprio per questo non è esente da difetti e, a seconda di come siete fatti, vi potranno sembrare trascurabili oppure predominanti. Ecco perché adesso, anche per questioni di par condicio, passo la parola alla mia nemesi...

Jacopo "Trespasser" Prisco

La casa di John Hammond: il quarto livello del gioco si svolge in quella che avrebbe dovuto essere la città "capitale" del sito B, e quindi primariamente in interni.

TRESPASSER, LA DELUSIONE?

Dunque, vediamo. Siamo su una dannatissima isola deserta. Non si sa bene cosa devo fare, nessuno che me lo spieghi; neanche una bella schermata con gli obiettivi del livello. Ma ci saranno i livelli, o no? E giusto per fare un inciso, meno male che ho appena preso un PII/400 con scheda AGP, altrimenti questo gioco nemmeno lo installavo, sul mio vecchio 166.
Allora, vediamo cosa c'è in giro. Il mare; beh, se voglio vedere il mare vado a Cesenatico, mica sto qui in casa. Allora meglio fare due passi verso la foresta, così cerco qualcosa da fare. Mammia mia, ma quanto è lento! Ma non si può correre? Ma non c'è il TimeDemo? Uh, aspetta, che ho trovato un po' di pistole... ma non c'è nessuno in giro da impallinare? Proviamo con questi due così grossi, questi Brachiosauri, che sono lenti che neanche Quake su un 286...
Beh, se volete il mio commento sulla grafica, è bella, sì, vasta, senza dubbio, dettagliata, anche, ma non è che mi convinca del tutto. Le texture sono talmente tante che il gioco non riesce a gestirle tutte allo stesso momento e a muovere anche i milioni di poligoni che ci sono sotto, così gli oggetti in lontananza sono visualizzati a una risoluzione più bassa, ed "esplodono" in hi-res soltanto man mano che mi avvicino; l'effetto mi fa un po' venire la nausea. I dinosauri sono dettagliatissimi e belli grossi, anche questo è vero, ma per qualche motivo quando li ammazzo cadono per terra e rimangono stecchiti sempre nella stessa posizione (tipo "gatto che sta per saltare addosso alla preda"). Va bene che a seconda di dove li prendo si mettono a fare il ballo di San Vito e zoppicano come dei tarantolati, e che se ne ho voglia posso anche prenderli a calci una volta fatti secchi, ma possibile che muoiano sempre allo stesso modo? E l'interfaccia? Dunque, pare che i programmatori volessero fare tutto un gioco realistico, tutto come nella vita vera, perciò c'è solo un braccio. Devo fare tutto io, prendi questo, usa quello, tocca quell'altro... peccato che ogni tanto assomigli un po' al braccio di Mr. Fantastic dei Fantastici Quattro, tipo lungo un paio di metri. Per non dire delle contorsioni che si mette a fare quando finisco contro una parete o qualche oggetto; un po' contro natura, direi io. E poi, basta urtare da qualche parte e la pistola o qualunque cosa abbia in mano mi cade per terra. Realistico quanto vuoi, ma scocciante. Che ogni volta devo chinarmi di nuovo. Come le scatole e gli scatoloni su cui mi tocca saltare ogni due per tre per andare da qualche parte o superare qualche baratro: verissimo, rotolano e si muovono come nella realtà, ma basta che li

Manipolare gli oggetti non è sempre agevole; quelli pesanti, poi, si possono soltanto spostare leggermente prima che Anne li lasci cadere sopraffatta dalla fatica...

sfiori per farli rimbalzare via e dover risistemare tutto daccapo. E delle strutture poligonali che vogliamo dire? Complesse e definite quanto vuoi, ma non mi diverto tanto a vedere le code dei dinosauri che passano attraverso gli alberi, e a tirare fuori il fucile ogni volta che mi si incastra nel muro o in mezzo a un bidone. E poi, proprio non capisco perché questa dannata isola sia piena di bidoni. E di pistole buttate lì ovunque, per terra, in mezzo ai ruderi delle macchine, sugli scatoloni... che diavolo ci fanno tutte queste pistole su un'isola abbandonata, erano scienziati o la

COMMENTO TRIULZI

Ti sei iscritto a legge o a economia? Hai fatto ragioneria o il classico? E, dimmi ancora, preferisci andare in discoteca o al cinema, la pizza o gli hamburger? Questo è ciò che siamo soliti chiamare "libertà". In realtà nasciamo e non smettiamo più di fare scelte tra proposte consolidate, ovvie, riconosciute e riconoscibili. Il Grande Fratello c'è ma non si vede. Quello che rimane della libertà è dentro di noi e scalpita, pregandoci di rimanere a guardare per ore il mare o ci costringe a perdere preziosi minuti nel far rotolare un barattolo lungo una discesa. Se, per assurdo, potessimo paragonare la nostra vita all'amato mondo videoludico, gli usuali videogiochi sarebbero la quotidianità e Trespasser potrebbe costituire una valida fuga dalla consuetudine. Quel pizzico di libertà in più da assaporare, centellinare e vivere, fino all'ultimo. Non a caso, il mare di Trespasser sembra essere programmato apposta per essere ammirato. Non a caso i barattoli, le latte e i bidoni, rotolano in maniera ineccepibile. A mio avviso, stiamo parlando di un gioco la cui idea è da premiare. Un tentativo, a tratti anche un po' goffo, di creare qualcosa che non abbiamo mai avuto la possibilità di giocare. I più spettacolari paesaggi naturali in tempo reale mai visti sullo schermo di un computer, un'immersività acustica pressoché totale e un rigore "scientifico" nella ricostruzione dei dinosauri. Un viaggio di fantasia in cui l'esplorazione e la contemplazione valgono, da soli, il prezzo del biglietto. Sconsigliato ai pragmatici.

MT

Questo Triceratopo è stato attaccato da due Raptor, ai lati. E' riuscito a eliminarne uno, ma l'altro sta arrembando. Forse possiamo dargli una mano...

il T-Rex soffre i colpi del fucile, ma non c'è verso di buttarlo giù. Una sola arma in tutto il gioco è in grado di abbatterlo, ma si trova solo nell'ultimo livello.

quando vado un bel po' fuori dalla via maestra, presto o tardi, incontro una salita troppo ripida da percorrere, o una parete verticale di una montagna, o qualsiasi altro trucco che mi renda il resto del terreno inaccessibile?
Comunque devo dirlo, è un gioco un bel po' originale, un bel mix di generi, anche se alla fine mi sembra di giocare il più delle volte con un platform 3D, cioè salta di qua e poi salta di là, e per queste operazioni non è che l'interfaccia e la gestione dei movimenti siano esattamente uno spasso. I dinosauri, dal canto loro, o sono troppo facili da ammazzare, oppure non vanno giù neanche con la dinamite: il T-Rex, per esempio, si fa un baffo dell'intero caricatore del mio fucile (ma anche di due o tre), e muore soltanto se gli sparo con un particolare fucile che si trova solo nell'ultimo livello. Se poi me ne sto fermo a guardarlo, figuratevi un po', fa esattamente come se non ci fossi; ma ci vede o no? Insomma, ci avevano promesso tutto questo realismo e ci hanno anche provato, ma se volete la mia opinione, certe volte è più realistica l'idea di mia nonna che corre la Maratona di New York. Beh, io vi ho avvertito. Uomo avvisato...

Jacopo "Nemesis" Prisco

Una belva solitaria solleva la testa osservandoci, nel bel mezzo della strada principale della città. Con una buona mira possiamo farlo fuori anche da qui.

falange armata? Senza considerare che, con la potenza di fuoco che ho, fare fuori i dinosauri è una pacchia e non mi capita quasi mai di restare senza armi e dover correre per la mia vita. Che poi le armi non si caricano nemmeno. Ma se c'è una cosa che mi da fastidio, è quello stupido inventario da due soli slot. Perché, nella realtà non esistono gli zaini? Così gli elementi di avventura più complicati che ci sono si riducono a trovare la chiave giusta per la porta giusta, e basta. E se vogliamo parlare di totale libertà di movimento, com'è che

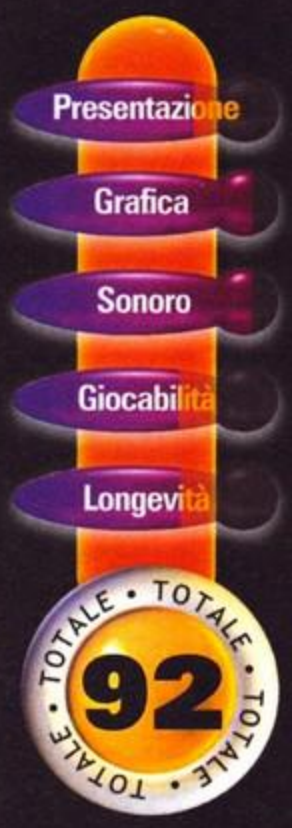
Mmm, trova la combinazione... questo enigma mi ha fatto fare un paio di risate, per via della scritta ("biglie") che appare sul muro. Se non ci arrivate subito può diventare un incubo.

PC

Ok, se siete arrivati fino a qui e avete dato un'occhiata al voto, avete capito da che parte sto. A me Trespasser è piaciuto a tal punto che gli "perdono" tutte le caratteristiche negative che ho esposto nella seconda parte della recensione, e che comunque era giusto segnalare. Un progetto così ambizioso deve necessariamente scontarsi con le limitazioni imposte da una categoria di prodotti, quella dei videogiochi in senso lato, che per quanto offrano grande libertà creativa sono comunque legati a determinate, imprescindibili convenzioni. Trespasser vuole rompere queste convenzioni, prima di tutto per la sua grande originalità e poi per la sua struttura di gioco, ma così facendo si scontra inevitabilmente con un paradosso di difficile risoluzione. Il mix di generi è evidente: un po' shooter 3D, un po' adventure, un po' platform, un po' Tomb Raider, un po' gioco di ruolo. La struttura di gioco è qualcosa di completamente nuovo, per via dell'impianto tecnico mostruoso, dell'interfaccia "reale" e della libertà di movimento e d'azione quasi assoluta. Certo è che se non si coglie quanto di bello il gioco ha da offrire, se non ci si lascia prendere dal "sense of wonder", i difetti o presunti tali diventano più evidenti, fino a diventare motivo di frustrazione. E' la stessa sindrome sofferta da giochi come Myst e Riven, o dallo stesso The Neverhood della DreamWorks, a suo modo. Quindi, il voto che vedete in fondo alla pagina rappresenta la mia opinione, il mio schieramento: io sono uno di quelli a cui Trespasser piace per le emozioni che regala. Per il senso di libertà che è in grado di trasmettere. Per la paura e il panico che in certi momenti riesce a ricreare, qualcosa di talmente sottile e sinistro che nemmeno Resident Evil sapeva plasmare. E poi, per l'impianto grafico incredibile, a volte impreciso ma incredibilmente affascinante, sterminato, fantastico. Potete dare retta a me, oppure potete farvi venire il sospetto che abbia ragione l'altra parte di me, quella della seconda metà dell'articolo. Senza dubbio vi ritroverete da una parte o dall'altra dello schieramento, senza mezzi termini. A prescindere da tutto ciò, resta il fatto che siamo di fronte al titolo per PC più ambizioso di sempre, e anche al più esoso della storia in termini di hardware, cosa che non può mai essere il massimo della vita. Per fugare i vostri dubbi su questo punto particolare, vi rimando al box apposito e soprattutto vi consiglio di provare il demo del gioco (che si trova sul Silver Disk di questo mese).

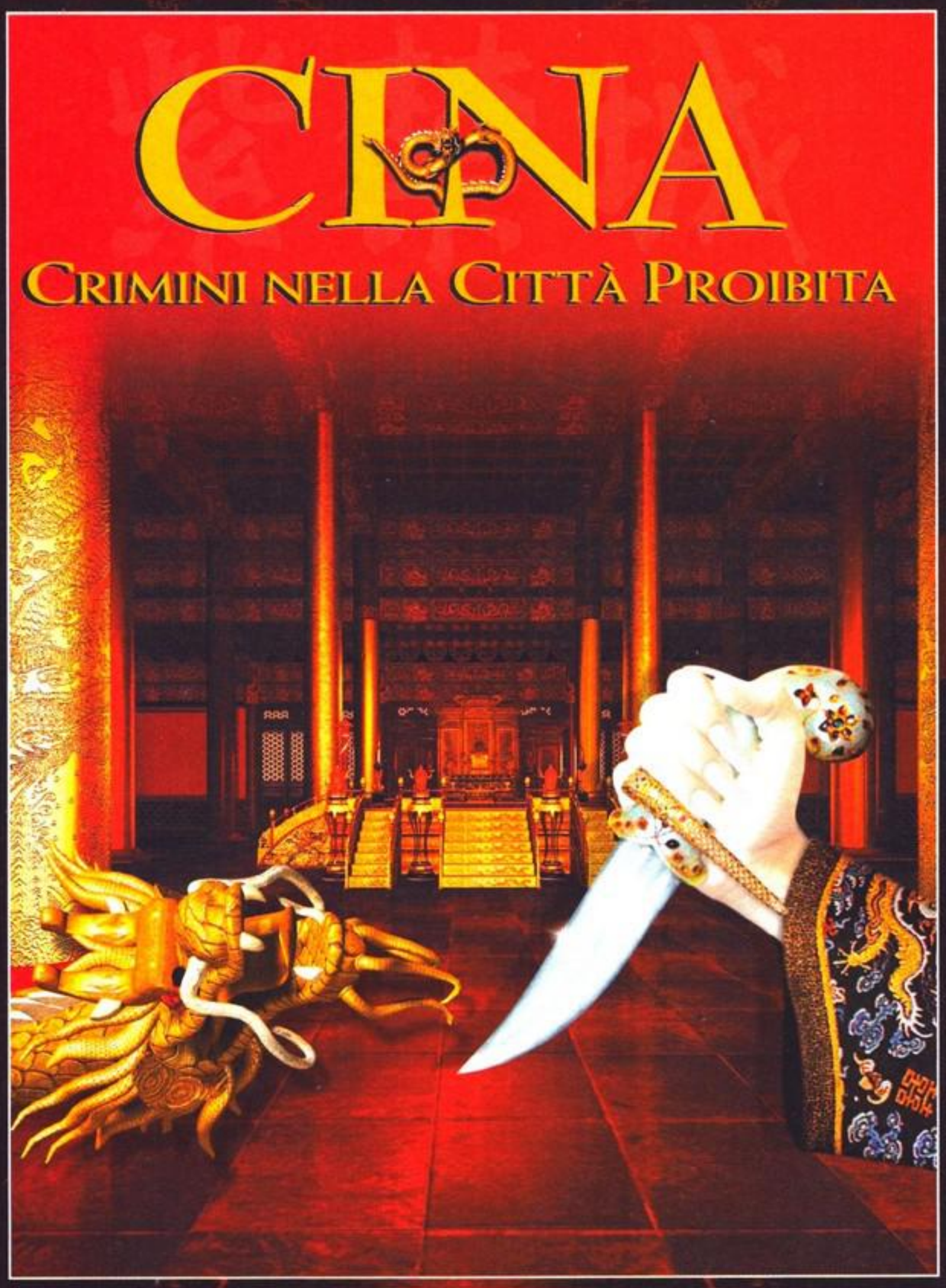
HARDWARE

Mai visto niente di simile. Il sistema minimo raccomandato dice P166 con 32MB di memoria, ma voi fatevi pure una grossa risata. In questa configurazione, e con una scheda 3D, Trespasser gira accettabilmente solo con una finestra video ridotta e con i dettagli al minimo. Per godere del full-screen e del massimo dettaglio il sistema raccomandato è un PII/233 con scheda AGP (e sottolineo scheda AGP) dalle buone funzionalità 3D, tipo I740, G200 o Riva TNT. Trespasser è un gioco "pesante" soprattutto in termini di texture, prima che di poligoni, quindi la differenza maggiore la fa la quantità di memoria dedicata alle texture, appunto. Ciò significa che neppure una Voodoo2 riesce a fare meglio di una scheda AGP, se non in configurazione SLI (doppia scheda). Io l'ho provato prima su un PII/400 con 128MB di memoria e Mystique G200, ovviamente senza alcun problema; poi ho usato un PII/233 con 64MB e sempre la Mystique, e anche qui la fluidità era eccellente, eccezion fatta per un calo di frame-rate in presenza di parecchi dinosauri; su un "vecchio" P166 con una Millennium II e una Voodoo primo tipo, invece, la cosa è risultata un tantino imbarazzante. Con i primi due sistemi, tuttavia, la performance è stata accettabile anche usando una sola Voodoo2. Se, tuttavia, non avete né la scheda AGP né un'acceleratore grafico con PIU di 4MB di RAM, è fortemente probabile che la fluidità del gioco sia scarsa, anche su processori veloci. Sono supportate le schede audio PCI come la SoundBlaster Live, e se avete quindi un impianto a quattro diffusori potrete vivere un'esperienza sonora davvero incredibile. Il metodo di controllo più consigliabile è quello alla Quake: mouse e tastiera.



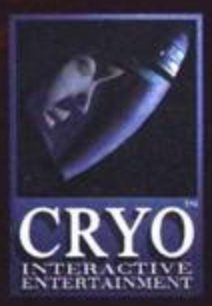
Dopo Versailles e Egypt, scopri

un'appassionante avventura nel cuore della Città Imperiale.



CD-Rom per PC e Mac

www.cryo-interactive.com/china/china.htm



Réunion des Musées Nationaux

Microsoft Windows 98

Per informazioni telefonate allo 02/70.398.398.

Caro Bill,

il tuo Windows 98

è mitico. Da quando l'ho installato sul mio PC, ho battuto tutti i miei amici al nuovo sparatutto. Merito tuo, appena apro il gioco, restano tutti ipnotizzati dagli effetti sonori e dalla velocità pazzesca della grafica.

Giancarlo

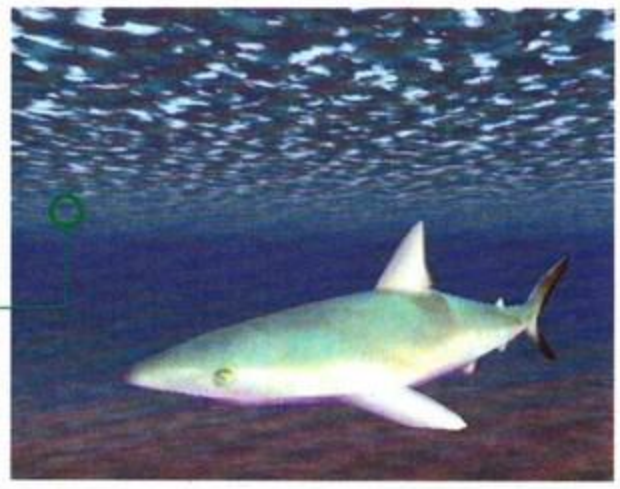
Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/

Microsoft, Windows e "Dove vuoi andare oggi?" sono marchi registrati di Microsoft Corp.

Un po' in sordina arriva sui nostri monitor Barrage, shooter 3D della semisconosciuta Mango Grits, pronto a gettare un ideale guanto di sfida a Incoming della Rage Software.

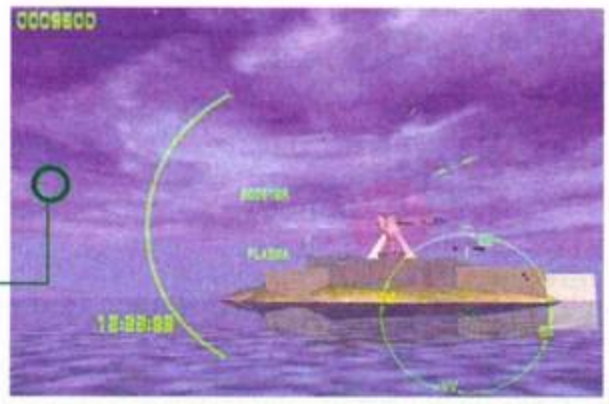


I fondali oceanici sono animati da pesci realizzati davvero bene. Guardate questo squalo e ditemi se non assomiglia al Silvestri nelle immediate vicinanze di una PR qualsiasi...

L'ambientazione è quella di un futuro decisamente prossimo. Il luogo della vicenda è la cara vecchia Terra. L'attore principale è un caccia di nuova concezione, dotato dei più sofisticati armamenti e delle più moderne tecnologie. I comprimari una sparuta dozzina di nemici agguerriti e pronti a mettervi i bastoni tra le ruote, ma destinati a soccombere sotto gli incessanti colpi delle vostre armi. E la parola incessanti non è stata usata a caso, dato che i proiettili in Barrage saranno praticamente infiniti. Questa particolarità già dovrebbe bastare a far comprendere anche al videogiocatore medio che il titolo in questione è un puro, purissimo arcade. Niente fronzoli superflui, niente briefing con animazioni noiose, niente pianificazione strategica e nessuna gestione di risorse e di armamenti. Solo tanta sana azione di distruzione e di combattimento, vestita a festa per l'occasione grazie al massiccio utilizzo di linee di codice pronte a trarre beneficio dalle meraviglie degli acceleratori grafici. Grazie a 3Dfx e soci, infatti, potrete godere di splendidi effetti di dissolvenza, nebbie non volumetriche, ma sempre nebbie (a proposito lo sapete che in tutta Milano e hinterland solo casa Gaburri è avvolta da nebbie volumetriche anche quando altrove c'è il sole? E lo sapete che quando il Prisco va in macchina non mette in moto se prima un raggio di sole non ha prodotto un lens flare (anche fittizio basta che ci sia) sul cristallo della sua Honda?)... ehm... che stavo dicendo? Aah sì, parlavamo degli effetti grafici. Bellissime le esplosioni e le scie dei missili, non male la resa dell'acqua e la fluidità di scorrimento anche su macchine meno veloci. A proposito vi segnalo la presenza di una gestione del livello di dettaglio decisamente sofisticata in grado di soddisfare anche gli utenti meno fortunati (leggetevi comunque il box hardware prima di gridare al miracolo).
La struttura di gioco prevede il superamento di cinque differenti sezioni, ambientate in altrettanti scenari, caratterizzati ciascuno da un background diverso. In ciascuno di essi avrete a disposizione un tempo limite per riuscire nella difficile impresa. Ogni volta che attivate un campo di energia o che distruggete un determinato obiettivo, i secondi in vostro favore aumentano, mentre si riducono quando si verificano eventi spiacevoli. Sulla sinistra dello schermo un simpatico (?!) indicatore numerico mostra il punteggio raggiunto (lo scopo del gioco è anche quello di ottenere il punteggio record). Il primo livello che affronterete sarà ambientato in una campagna inglese, ricca di verdi colline e di villaggi immersi nella pace della brava gente. In questo idilliaco paesaggio dovrete attivare cinque campi energetici in modo da aprire un varco oltre il livello e a proseguire l'avventura. Inutile dire che a difesa di queste postazioni ci saranno una moltitudine di nemici avvelenati come pochi.
Il secondo scenario sarà ambientato al chiuso, in un tunnel decisamente futuristico e pieno di insidie. Lo scopo sarà quello di percorrerlo sani e salvi nella sua interezza, fino a giungere all'agognata uscita. Il tempo a disposizione è pochissimo, per cui occhio ai bonus. Nel Canyon dovrete distruggere tutte le installazioni militari, facendo molta attenzione alle rocce rossastre che vi ostacolano il passaggio. Il quarto

La realizzazione grafica è nel complesso buona, anche se alcuni scenari sembrano decisamente più dettagliati di altri.

Soggettiva da un missile all'interno del secondo livello. In questa sezione il gioco ricorda anche un po' il secondo Descent.



Il riflesso non è dei migliori visti in giro, ma fa ugualmente il suo dovere. Non ditelo al Gaburri, però...

DAVIDE CONTRO GOLIA?

Il paragone con il gioco che maggiormente rispecchia i parametri di questo genere era inevitabile. La pietra miliare in questione è indubbiamente INCOMING, titolo che ha riscosso consensi di pubblico e critica (a mio giudizio decisamente sopravalutato, ma comunque carino) e che ha impegnato uno staff di oltre cento persone (tanti sono gli impiegati della Rage Software)! BARRAGE non può certo contare su simili risorse umane (la Mango Grits è composta da soli quattro individui...), eppure riesce a non sfigurare di fianco al suo illustre antagonista. L'impostazione generale è decisamente simile, anche se il titolo Rage lascia un po' più di spazio alla pianificazione strategica e in alcune sezioni richiede una gestione delle risorse disponibili non indifferente. In Barrage tutto ciò è inesistente e l'essenza arcade ha sempre la meglio su tutto il resto. Il paesaggio in Incoming è decisamente più futuristico e tecnologicamente astratto, mentre Barrage privilegia il realismo dell'ambientazione. In entrambi i casi il motore grafico è notevole ed esplosioni ed effetti di luci la fanno da padrone. Le esplosioni presenti in Barrage, tuttavia, pur essendo visivamente inferiori a quelle di Incoming, sembrano più credibili, merito del modello fisico che regola la proiezione dei corpi solidi nell'aria.
Nessuna battaglia, invece, in termini di longevità e schema di gioco, decisamente a favore del titolo Rage, dotato di più livelli, più armi e più nemici.

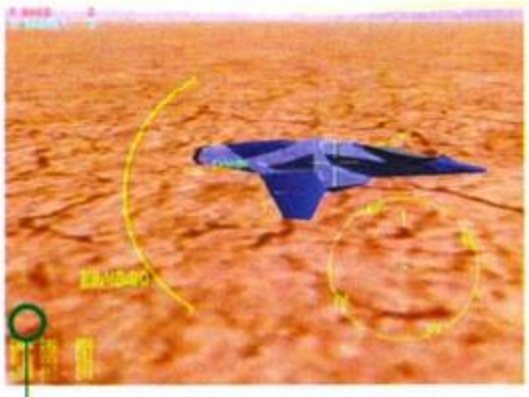
Altamente evocativo è lo scenario di Chicago di notte. Barrage è violento, ma non gratuitamente cruento e non vedrete mai scorrere il sangue, anche se ci sono un sacco di pedoni e di civili in giro.

scenario è ambientato in una Chicago del domani, piena di luci al neon e di tralicci metallici, in cui dovrete eliminare tutti i mezzi della polizia illegale. L'ultima tappa del viaggio sarà il profondo dell'oceano, luogo questo in cui sono nascosti i frammenti di una potente arma nucleare. A proposito di armi, i gingilli disponibili inizialmente sono solo due (il cannone e i missili), poi se ne aggiunge uno a ogni cambio di scenario (Laser, Plasma, Booster e Nuke). I nemici presenti sono di sedici tipi differenti e spaziano da veicoli di terra a postazioni fisse, da aerei da caccia a elicotteri, fino ad arrivare a vere e proprie sottospecie di ufo.
I livelli di difficoltà sono tre e il loro cambiamento influisce sui secondi a disposizione per il completamento dello scenario e sull'inkazzatura dei nemici. Ordinaria amministrazione, quindi. Le modalità di gioco sono essenzialmente tre: la partita singola, il Campionato e il multiplayer. Nel Campionato si affrontano in sequenza le varie missioni con accumulo di punti e impossibilità di ripetere uno scenario precedentemente affrontato con successo (prerogativa questa tipica delle partite singole). Notevole anche il supporto per la modalità di gioco multiplayer che prevede sfide fino a otto giocatori in contemporanea sia tramite Internet che rete locale. Non manca nemmeno la possibilità di linkare due computer con cavo seriale o via modem. In modalità multiutente il gioco può essere sia cooperativo (l'host decide le squadre e il posizionamento di bonus e armamenti) che deathmatch. Giocando con gli amici la struttura cambia leggermente e gli scenari si trasformano in arene piene di power up e di bonus, in cui la parola fine non è mai definitiva. Stai male e te lo spiego...

Uno dei tanti power up disponibili giocando in multiplayer. Raccattatene il più che potete.

Stefano "DuspiS" Lisi

Talvolta il numero dei nemici tende a essere decisamente alto e sullo schermo l'HUD si riempie di quadratini di possibili obiettivi. Dedicatevi innanzitutto ai sistemi difensivi fissi a terra e tenete d'occhio i missili dei caccia.



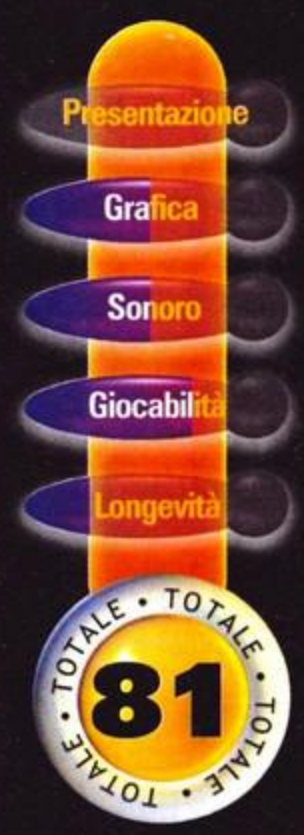
L'amico Shark sta per fare un pessima fine, inquadrato dai sistemi di puntamento di Mako. Notate lo scenario spoglio e le texture grossolane sull'astronave.

PC

Ci risiamo! Ecco un altro di quei giochi di difficile valutazione che si becca regolarmente il sottoscritto. Il problema, in questo caso, deriva più che altro dal dover mettere su uno stesso piatto di una fantomatica bilancia virtuale una profondità di gioco inesistente con una realizzazione più che onesta e un gioco i cui principali intenti sono divertire senza troppe complicazioni. Barrage ha il pregio non indifferente di essere immediato e coinvolgente, di essere caratterizzato da una curva di apprendimento paragonabile all'apparato uro/genitale del Bossetti (estremamente breve...) e di essere indirizzato a tutte quelle persone che odiano leggersi manuali alti trenta centimetri. Da questo punto di vista il parto della Activision non presenta controindicazioni. Qualche perplessità, invece, sorge quando si inizia a parlare di spessore di gioco e di longevità. Barrage è troppo corto (di nuovo senza allusioni...), è troppo ripetitivo e a nulla giova la possibilità di completare i vari livelli in modi differenti, dato che alla fine ci si ritrova sempre a svolazzare e a sparacchiare agli obiettivi inquadrati. Beh, è uno shoot'em up, cosa volere di più? Modestamente e personalmente qualcosina di più appetitoso lo desidererei, ma forse in epoca di schede accelerate e maghi del 3D che escono come i bubboni sulla faccia di un adolescente in piena crisi ormonale chiedo troppo.
L'aspetto grafico non è affatto male e anche la realizzazione tecnica si attesta su livelli più che discreti. Nella norma il sonoro (buone le musiche). L'azione è frenetica quel che basta e generalmente si riesce a tenere testa al nemico, perlomeno ai livelli di difficoltà intermedi. Il controllo del mezzo è semplificato al massimo, eppure ogni tanto sembra proprio non voler fare ciò che gli si dice, specie utilizzando la tastiera. E poi vorrei capire quelle pareti invisibili che delimitano le arene di gioco...
Il problema vero è che Barrage non aggiunge nulla di nuovo a un panorama videoludico decisamente saturo. E con queste apocalittiche parole chiudo prima di raggiungere un'ormai imminente stato di imbruttimento irreversibile.

HARDWARE

La casa produttrice dichiara sufficiente un Pentium 133 con 3Dfx, ma noi che non siamo nati ieri sappiamo bene che per far girare degnamente Barrage è necessario un bel P 200 con acceleratore grafico (al massimo del dettaglio). Se poi foste costretti a ricorrere alle Direct 3D invece che alle Glide, la configurazione base dovrebbe salire ulteriormente, magari scomodando i potentissimi processori Pentium II. Scheda sonora compatibile Direct Sound, una trentina abbondante di mega di RAM, Windows 95 e un lettore CD almeno a quadrupla velocità completano le richieste hardware. E' ben accetto un joystick a tre o a sei tasti.



ESALTA LE TUE EMOZIONI!

LE MANS

Un prodotto sensazionale per il suo fantastico realismo e formidabile versatilità. Grazie alla sua elevata tecnologia LE MANS rappresenta il prodotto per eccellenza nella simulazione di guida.
Un realismo indiscutibile grazie all'utilizzo di un cambio addizionale in metallo e ai pedali più stabili perché ricoperti da velcro. La migliore ergonomia rappresenta in fine la sensazione più esaltante .

È un prodotto:

FANATEC

R.S. ricerca & sviluppo s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86

"Orpo, Del Tritolo!" esclamò il capitano Lamat dopo aver gettato il fiammifero acceso a terra. E schiattò nel tentativo...

Qualche mese fa si è tenuta la festa in occasione della presentazione di Tomb Raider 3 e il buon effebiesse in prima linea con tanto di tasso alcolico sopra la media, non ha potuto fare altro che riportarmi la più ovvia delle constatazioni: Lara's back. Come poi il mentecatto si riferisse in effetti al fondoschiena dalla gagliarda pulzella (del resto mancato di immortalare per un soffio) è un altro discorso, quello che più conta è che Lara non tornò affatto sola, ma portandosi appresso uno stuolo di zelanti ammiratori.
Alla testa del gruppo c'era nientepopodimeno che il capitano Lamat, arcinoto abitante di un pianeta sconosciuto. Certo lui sosteneva che l'unica ragione della spedizione fosse stata quella della ricerca di una gemma verdognola dagli incredibili poteri terapeutici, adducendo la disastrosa propagazione del febbril germe tra le sue terre a causa di cotanto fervore. Ma probabilmente credeva non si notasse quanto il suo tenace sguardo di uomo rude e combattivo fosse rimasto ancorato al suddetto scolpito deretano. Si notava eccome, così decidemmo di trattenerlo e spiegare il significato di quel tristo e colpevole arrossire. Ci disse che lui sì era uomo duro, ma pure la sua ciurma richiamava a gran fiducia; uno stuolo di felloni dalle svariate abilità lo accompagnavano infatti alla meta prefissa, sennonché la nave all'uragano non resse e con pomposa teatralità arrancando si accasciò sulla grande costruzione, che si credeva disabitata. Eggià, il palazzo della presentazione della Croft disabitato.
Ma il mascalzone non se ne curò proseguendo a spiegare come la sua ciurma fosse a tutti gli effetti quella più valente; invero il sedere di Lara era difficile da battere con quei pochi poligoni (sino a un migliaio, poco credibili), ma per lo meno erano quattro i nuovi contendenti. Un omaccione dall'aria rissosa, tutto armi e poco zucca, una donnetta dall'apparenza spigolosa e in effetti molto agile, un altro possente figuro e una specie di chierico o pretuncolo di provincia, avvezzo all'arte magica come la nonna al minestrone. Costruiti sulla medesima struttura ossea del motion capture e ricoperti dal solito strato di additivi tridimensionali, l'anabolizzante della nuova generazione di schede. Ognuno, mi assicurava Lamet, con le sue brave caratteristiche; laddove si poteva parlare di forza con il grande bestione, arrivava l'agilità della donzella o la magia del fiero fattucchiere: così una porta si sarebbe potuta spalancare in vario modo, chiave oppure incantesimo. D'accordo mi domandavo e

Il tizio in questione è il mostro finale del secondo livello e in effetti è un filo asino, dato che è prevedibile come il pomodoro sulla pizza e l'unico suo problema è rappresentato dall'energia un filo alta rispetto alla vostra; ma se arrivate con il giusto carico di munizioni, dovrebbe salutare.

Di spalle il fiero chierico con l'inseparabile pennuto; bisogna ammettere che i personaggi sono ben differenziati e una volta tanto non sono semplici alternative grafiche.

Sono disponibili 4 slot per l'assegnamento degli incantesimi recuperati per la via (un massimo di 16); naturalmente occorre un determinato quantitativo di esperienza magica per impararli e bisogna anche fare attenzione al corretto allestimento di magie curative e corrispettive d'attacco.

Indeciso se cogliere il pregevole fregio sulla parete o la splendida pozza d'acqua con tanto di fontanella lavorata ho propeso per la soluzione di mezzo; la cosa naturalmente mi da il non indifferente vantaggio di mantenere la locazione nella sua preziosa posizione di mistero.

Mentre l'odioso pennuto fedele se la vede con una vetrata istoriata alle sue spalle, il buon chierico ha ben pensato di basire dinanzi all'incredibile ritrovamento: che si tratti della tomba del suo oscuro nemico? Basuntur...

La visuale ricalca in tutto e per tutto quella già vista nei Tomb Raider, con tanto di movimento dello sguardo e telecamera fissa sui pericoli più pressanti all'ingresso in una nuova stanza; un peccato che ne accentui anche i difetti: nella vicinanza di una parete (di spalle al personaggio) spesso e volentieri la telecamera finisce nella stanza attigua perdendo di vista il protagonista. Ci sono anche i passaggi segreti, in questo caso un muro crepato, ha ceduto alla possenza del mio calcio.

L'istantanea riesce con sorprendent e efficacia a cogliere tutta l'oscurità che pregna il particolare livello; siamo alla fine dei conti e naturalment e occorre fare luce sulla questione: che ne dite di quella lanterna?

Questo è in effetti il livello che mi ha maggiormente impressionato a livello grafico (il che la dice lunga...); in ogni caso al momento il mio personaggio è rimasto un filo basito sotto i colpi del nemico: sarà forse perché il simpatico piranha ha appena finito di fare colazione con i suoi gioielli?

Il parco movimenti è molto ampio e include tutte le possibilità già viste; l'eccessivo caos rischia però di indurre all'errore, portando alla distruzione della mano destra in caso di mancato centro.

La scheda del personaggio vi permetterà di esaminarne le caratteristiche mentre l'allegro figuro si produrrà negli esercizi ginnici di sua competenza; il bel tomo in questione possiede parecchia esperienza di base in fatto di armatura e armamentario, quanto agli incantesimi non è buono di estrarre un coniglio da un cilindro. Del resto dagli oggetti a sua disposizione si nota come prediliga lo scontro diretto e... come? E' un ingegnere? Ma fatemi il favore...

Il fiero bestione nulla avrebbe potuto contro il trinciapollo che non aveva intenzione di fermare la sua corsa mortale e ha ben pensato di rifugiarsi in un canaletto di scolo; chiaramente dalla nuova posizione ha potuto fare luce (si fa per dire, date le ambientazioni scure) sul nemico in agguato. Come nel succitato TR, esiste la possibilità dell'inquadratura dal testone del personaggio, il che si traduce in immagini mozzafiato come questa (ehm...).

perché non tutti e due in contemporanea? E qui il baldo capitano si oscurava in volto; solo uno il volontario della cerca e la scelta una e decisiva all'inizio del viaggio. Un peccato, dato che già si strizzava l'occhio alle basi dell'RPG... Lamet si illuminava all'improvviso; era la loro intenzione, accampava, non solo armi a distanza o duello ravvicinato, ma l'incantesimo da collezionare e imparare con tanto di livello. E l'esperienza accumulata durante il viaggio, da distribuire tra le varie caratteristiche: armatura, abilità nel maneggio dell'arma, abilità nell'arte magica. Così per potenziare un'arma o un incantesimo si sarebbe reso necessario il raggiungimento di un determinato livello d'esperienza e il ritrovamento degli additivi necessari. Sembrava convinto il capitano, ma più ci pensavo, più mi veniva alla mente il futuro Heretic 2 dalle carte assai promettente.

E il companatico? Ora raggiante, il capitano mi descriveva le presunte follie del suo ambiente virtuale; effetti di luce – ok, nulla di eccellente – texture differenziate per livello – il minimo – e tanta bella grafica con ombreggiature ed effetti metereologici tipo pioggia, neve e vento. Qualche dubbio, in ogni caso l'idea alla base sembrava buona e i settori, collegati da un caricamento all'interno del livello, anche. Poi aggiungeva che, per ognuno, una categoria di puzzle differenti, a parte le solite inflazionate chiavi; non male la varietà, già, di quella non c'è mai appagamento.

Allora decideva di portarmi a fare un giro per mostrarmi che non aveva torto; un balzo di qua, un'arrampicata di là, ohi ohi queste cose le avevo già viste altrove e in grande spolvero. Insisteva lui e come si presentava un nemico, mi toccava abbatterlo a colpi di... a colpi di, eggià, fuoco, fulmine, mestizia (che altro può essere il verde?) e altro. E la magia di cui si era tanto decantato? Si era scelto il fetentone, non il chierico; ottimo ed effettivamente le cose

Il boss del terzo livello (considerando la partenza, ossia il livello zero come il primo) comincia a dare noia; spara missili a ricerca costringendoci al movimento continuo ed è assolutamente insensibile ai nostri attacchi, perlomeno all'inizio. Occorre in effetti stimolarlo con un cannoncino a corto raggio. Come potete notare ogni boss richiede una tecnica differente.

Le munizioni per le armi finiscono piuttosto in fretta e questo vale in particolare per il chierico che emette un raggio continuo; pertanto è bene sfruttare le occasioni come questa, in cui è possibile utilizzare una postazione rotante per distruggere le fastidiose torrette senza sprecare un grammo di risorse.

In questo settore occorre muovere in fretta le chiappe per evitare i magli distruttivi disseminati lungo il percorso; altro schema di gioco, quindi, ma la grafica si mantiene su livelli non eccellenti, un po' per la scelta cromatica un filo confusionaria, un po' per le texture, troppo visibili.

Ecco, in questo caso nessuno mi toglierà la sensazione di già visto, anche considerando i nemici che pullulano tra le frasche del settore: pensate un po', piccoli dinosauri...

cambiavano. Ma rimaneva il dubbio circa le mediocrità dei nemici, descritti come stupidi artificiali e per nulla convincenti; sarà, ma io questa capacità di apprendere dal nemico o di ragionare in modo differente non la distinguevo dalla palese incapacità di difesa. E dove erano finite le tecniche di gruppo, la paura e la rabbia acclamate? Ah, nei livelli avanzati: dovevo in effetti dare un filo di ragione al pover'uomo; in superiorità numerica i felloni tentavano un una migliore organizzazione e in inferiorità si ritiravano. Ma della sensazione fiato sul collo nessuna traccia; dov'era il timore che doveva cogliermi ad ogni passo in quegli antri oscuri? I ragni mi facevano schifo in effetti, così come i piccoli dinosauri, ma non ero ancora stato inseguito da un enorme bestione che mi avrebbe mostrato la nera signora.
Proseguendo però tra i cunicoli mi accorgevo che le piccole idee non erano poi totalmente malvagie e i piccoli ragionamenti cui mi si costringeva abbastanza differenti da non annoiare. C'era qualcosa che mi opprimeva, però, qualcosa di indefinibile, come a sottofondo del tutto; certo, era quella fastidiosa nenia che cercava di sottolineare i momenti drammatici, vera parodia di sé stessa (ossia era drammatico il suo ascolto); saranno stati i miei padiglioni raffinati. E, in tema di finezze, dovevo riconoscere che era un po' triste quel capitano, nei modi come nei tempi e nei piccoli spezzoni in cui era nella parte del protagonista, tutti superati dal già visto.
Forse sono stato troppo duro con lui e ho fatto male a indicargli la via di casa attraverso quel deposito di tritolo, oppure non avrei dovuto regalargli sigaretta e fiammiferi. Ma doveva andare così, il sedere di Lara non l'avrebbe mai raggiunto, era giusto che qualcuno glielo facesse notare. E lui, uomo rude e severo persino con se stesso, è stato fedele ai suoi propositi; lo vogliamo ricordare così, morente nel tentativo...

Massimo "Svavoni.xol" Svanoni

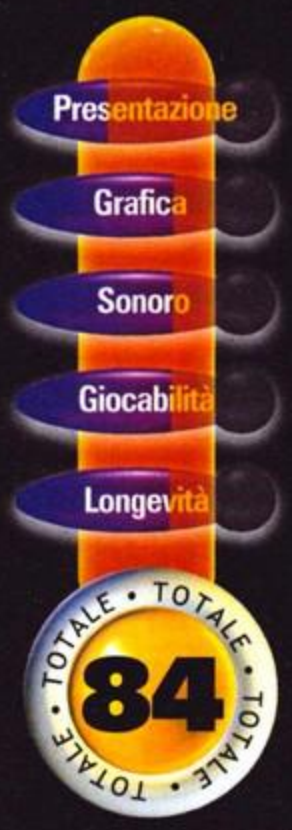
Gli elementi di interazione non mancano e variano di schema in schema; c'è qualcosa che non quadra, però, forse l'ambientazione stessa è la fonte principale delle mie perplessità.

PC

A prima vista non ci siamo; non ci siamo perché uno prende in mano la scatola di Or Die Trying, guarda le foto e dice "questo l'ho già visto da qualche parte...", poi ci pensa ancora e dal subconscio arriva un segnale "ma dove sono quelle belle chiappe?". Non è che ci sia da stare molto allegri qui, in tema di chiappe e cotillon. In altre ciance la grafica soffre di limiti evidenti nelle strutture, nel numero di poligoni e nelle stesse texture, chiaramente distinguibili anche da un profano di videogiochi tridimensionali come il sottoscritto. Il rattoppo della 3Dfx non riesce a sistemare queste lacune, ma alla fine l'occhio si adegua e se c'è qualcosa di solido sotto va bene lo stesso. C'è qualcosa di concreto sotto?
La domanda è pertinente dal momento che me la sono posta da me, ma la risposta non altrettanto limpida; l'ambientazione e la trama non mi hanno affatto convinto, ricadendo in effetti nel banale: c'è un artefatto magico dalle incredibili potenzialità che durante il rientro della spedizione viene in qualche modo attratto su questa enorme costruzione. "Chi sarà stato?", "dove sarà finito il capitano?" e via di questo passo tra mostriciattoli pseudoalieni mischiati con dubbia congruenza a provenienze del regno animale di nostra più o meno diretta conoscenza (ragni, dinosauretti, volatili assortiti...). Devo esserne intrigato? Sarà, l'altro giorno sono passato a casa di effebiesse e ho dato un'occhiata ad Half-Life, tanto per citarne uno. Inutile ogni ulteriore commento a riguardo.
In ogni caso i personaggi sono, come già detto, abbastanza ben delineati e non ci si aspetta l'incantesimo folle dall'ingegnere (ma dove?), o la centra paura dal chierico. E se vogliamo dare un'altra pacca sulla spalla al capitano Lamat, bisogna aggiungere che anche i livelli sono piuttosto differenziati nella grafica (mediocre) come nei problemi da affrontare, con particolare attenzione ai boss. Rimane infine il primo degli aspetti che salta all'occhio, ossia l'idea originale di introdurre elementi RPG in un gioco d'azione in terza persona; buono, anche se il risultato non è eccezionalmente spettacolare. E poi mi dicono che altri stanno tentando di fare altrettanto (Heretic 2) mentre ci sono addirittura dei folli che hanno deciso di provare l'idea inversa (Ultima XI). Avete capito l'antifona?

HARDWARE

Il motore non rappresenta in effetti lo stato dell'arte in quanto a spettacolarità e lo dimostrano le richieste di sistema; P133 con CD 4X, 24 MB di RAM e spazio ardischico sull'ordine triplice di 3, 152 o 266 MB. Si consiglia invece l'uso di una scheda 3D (compatibile con la libreria Direct 3D, unica utilizzata, a parte quella per l'emulazione software) e 32 MB di RAM.



END

DIVENTA IL PIU' GRANDE CAMPIONE DI TUTTI I TEMPI

I motori rombano ancora ai box della Ubi Soft.

Con Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 scegli tra numerose modalità di gioco. Qualche esempio?

Career mode: inizi la tua carriera in un piccolo team e, se ti farai valere, otterrai un ingaggio da professionista.

Scenario mode: confrontati in situazioni realmente accadute, impegnati e capovolgi gli esiti dei campionati precedenti.

Retrò mode: rivivi l'ebbrezza del primo Campionato del mondo del 1950, con circuiti, vetture, paesaggi e suoni direttamente dal passato.

INOLTRE:
un **Editor** potentissimo ti permetterà di personalizzare ogni aspetto grafico e sonoro del gioco!

Ottieni il meglio con Race Leader Force Feedback

Distribuito da:

Distribuito da:

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

IN COLLABORAZIONE CON:

AUTOMOBILE CLUB DE MONACO

www.monacoracing.com

Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

1998:
RACE LEADER FORCE FEEDBACK

PUNTI FORTI

Cambio "a bilanciere" stile F1
Pedaliera di nuova concezione
Ventose e Ganci di fissaggio
D-Pad integrato
Prezzo imbattibile

2000:
TI DAREMO ANCHE...
L'AIRBAG!

Guillemot

Ubi Soft

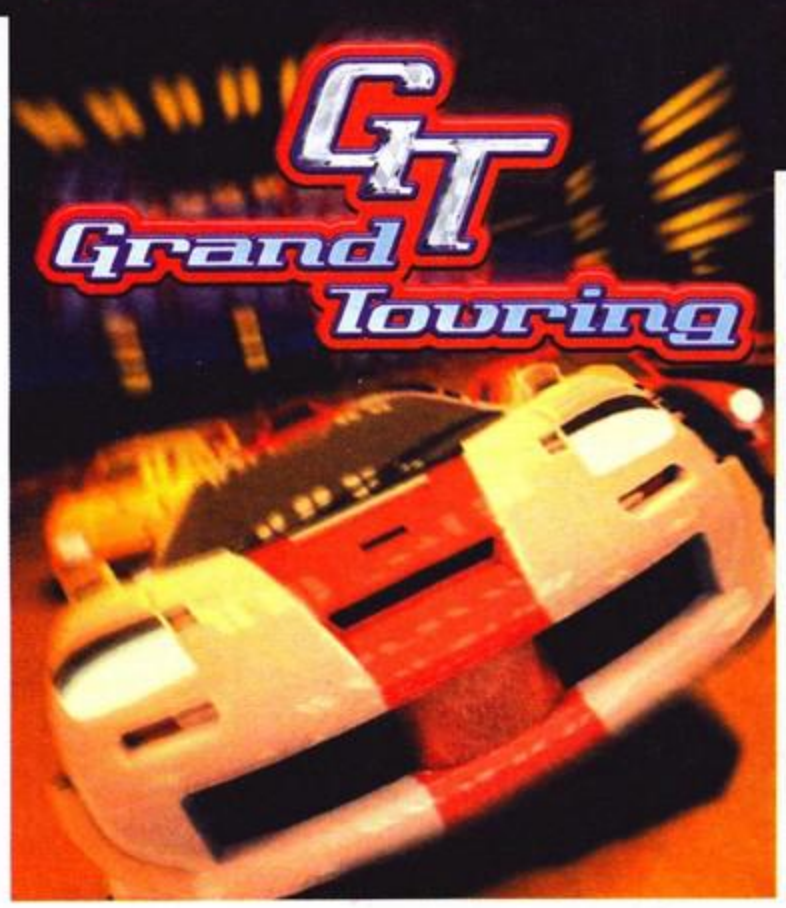
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

www.guillemot.com

Distribuito da:

3D PLANET

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
www.3dplanet.it



Oramai dovreste averlo capito che Gran Turismo su PC era solo un pesce d'aprile...

Notate la realistica illuminazione dei fari in notturna; quelli posteriori sono però accesi solo perché sto frenando.

La schermata di selezione delle vetture: questa si chiama Salon, ma se le mettete di fianco una Toyota Celica la gente cercherà lo specchio.

Diciamo la verità: non ci era cascato quasi nessuno, nella trappola del nostro simpatico scherzone annuale, tranne uno sparuto gruppetto di lettori che, tra qualche sospetto e qualche perplessità, mi hanno interrogato via e-mail chidendo delucidazioni e date. Invece Gran Turismo per PC, fantomatica banfa e oggetto del nostro buon "pesce" annuale, non uscirà mai, e ci toccherà quindi fare buon viso a cattiva sorte "accontentandoci" di ciò che passa il convento. Questo Grand Toruing, ad esempio, ha nel suo pedigree genetico una certa volontà di somigliare al titolo Sony, a partire inequivocabilmente dal nome e dal fatto che quattro membri della Polyphony (la software house responsabile di Gran Turismo) hanno partecipato allo sviluppo del gioco; a quale titolo non lo so, e nemmeno dopo una telefonata con il Silvestro siamo giunti a capo della verità. Lui sostiene che siano arrivati, questi quattro, e abbiano scandito la frase "Il titolo... sarà... Grand... Touring", come una sorta di improvvisati Qui, Quo e Qua, con l'aggiunta del cugino segreto (Què, per chi non lo sapesse). Ovviamente riteniamo che la loro collaborazione si sia spinta un tantino oltre, anche se voglio subito fugare ogni dubbio dicendo che questo gioco NON è un tentativo di ricreare Gran Turismo sul PC, ma qualcosa di molto più simile, per esempio, a TOCA Touring Car della Codemasters. Ma siamo arrivati alla fine del primo paragrafo, ed è quindi ora di pronunciare una delle frasi predilette dai recensori... "andiamo con ordine".

Come potete vedere, ogni macchina è disponibile in due livree dal diverso colore, ma non per questo mi sembra giusto calcolare come due vetture diverse...

Se bazzicate il settore dei videogiochi da qualche anno, il nome della Elite farà breccia nel vostro cuore, ricordandovi storiche conversioni come Buggy Boy, Space Harrier, Ghosts'n'Goblins, Paperboy, Bomb Jack e altri titoli, originali, come Beyond the Ice Palace. Era un grande nome, la Elite, ai tempi degli 8 e dei 16-bit, e quindi ci fa piacere vederla tornare sui nostri monitor, con lo

Anche gli sponsor a lato pista sono modificati: avete in casa qualche apparecchiatura della JVD?

Le gocce di pioggia sono delle semplici rigone grigie, ma ad alta velocità ricreano comunque un effetto adeguato.

Le corse in notturna godono di effetti di illuminazione egregi, così come il replay offre visuali davvero emozionanti.

Sta nevicando e invece di stare a casa davanti al caminetto, ci esibiamo in questa gita sul prato a bordo di una Mercedes GTR blu. Ognuno fa come preferisce.

stesso logo di allora. Grand Touring è un gioco di quelli che si presentano (nel sottobosco delle press-release) in maniera pomposa, vantando un'intelligenza artificiale da piccolo chimico, routine grafiche mai viste e accollandosi addirittura l'onere di marcare la linea dei giochi di guida tra PC e console, relegando queste ultime al ruolo secondario che, tecnicamente, ormai gli spetta. Anche su questo punto, la strizzatina d'occhio a Gran Turismo è ben chiara; tuttavia non mi sembra possibile mettere i due

Ancora le due F1 che si danno battaglia. I fari posteriori si illuminano in frenata, ma stranamente in notturna le luci di posizione rimangono spente.

Una Porsche 911 (vecchio tipo) tutta sponsorizzata e con il numero sbagliato: quantomeno doveva avere l'11...172

titoli a confronto diretto, sia per la differenza esorbitante tra i due sistemi per cui sono programmati, sia perchè, come ho detto, in realtà Gran Touring ha un'anima tutt'affatto diversa. Anche in questo caso possiamo guidare automobili più o meno direttamente derivate dalla produzione stradale, ma mancano le marche originali e i modelli disponibili sono soltanto otto (più due nascosti). Il comunicato stampa del gioco sostiene ve ne siano invece "oltre 20", ma si tratta purtroppo di un bifido calcolo che considera come macchine diverse le due varianti di colore della stessa auto; vedete un po' voi. Le macchine in questione, comunque, ricordano senza ombra di dubbio alcuno la Toyota Celica, la BMW Z3, la Ferrari F40, la Lamborghini Diablo, La Porsche 911, La McLaren GT1, la Dodge Viper e la Mercedes GTR, queste ultime quattro in versione Racing. I circuiti seguono la medesima cadenza e sono otto principali più due segreti, ognuno dei quali ha la possibilità di essere percorso al contrario, generando un totale complessivo di 20 tracciati. Ahimè, la questione è qui ancor più losca che per quanto concerne le auto, visto che i circuiti di base sono in realtà quattro, che sullo stile di Ridge Racer e compagnia bella sono disponibili in due varianti con un settore di pista in più nella versione più lunga. Le modalità di gioco sono sostanzialmente tre: Campionato, Corsa Singola e Autotest. Quest'ultima è una sorta di super-esame della patente nel corso del quale dovrete condurre il bolide di turno attraverso dei simpatici "test-drive" tipo gincane, slalom tra i birilli e cose così. Grand Toruing propone comunque una divisione di massima, ovvero quella tra Arcade e Simulazione: in modalità Arcade, il gioco cerca di ricreare lo spirito di un coin-op, con tanto di checkpoint e tempo che scorre inesorabile; la

Un bel testa a testa fra due McLaren F1 "wannabe"; quando le vetture si urtano partono scintille ovunque.

In basso a destra potete osservare la condizione della vettura e delle gomme; quando i riquadri tendono al rosso è ora di fare un salto ai box...

Simulazione è invece più tecnica, con un numero prestabilito di giri e con la possibilità di decidere se correre contro auto identiche alla vostra, o contro un gruppo variegato (come in Need for Speed). A proposito di Need for Speed, ecco un altro titolo alla cui ispirazione Grand Toruing deve molto, soprattutto per la scelta delle macchine, delle visuali di guida e, in generale della struttura di gioco, che è parecchio corsaiola e piuttosto "leggera". E' possibile intervenire sulla vettura alterando svariati parametri, ma non esiste alcuna schermata grafica che esemplifichi il procedimento e le modifiche si effettuano tramite semplici menu testuali in cui scegliere le impostazioni della vettura. Alcune di queste, peraltro, suonano un tantino strane, come quella che permette di selezionare la potenza massima del motore e della coppia: chi mai imposterebbe questi valori al minimo? Comunque sia, questi e altri interventi sono possibili, anche se in tutta sincerità devo ammettere che l'effettivo riscontro su pista non è così evidente; ciò è da far risalire probabilmente al modello fisico generale, che non è certo molto accurato ed è piuttosto omogeneo per tutte le vetture. Quanto alla decantata intelligenza artificiale c'è da dire che i piloti controllati dalla Cpu sanno essere piuttosto arcigni e compiono essi stessi errori nella guida che possono mettere in crisi anche la vostra condotta di gara. Le altre opzioni di gioco permettono di alterare, in maniera assai precisa ed efficace, la visuale della telecamera e le condizioni climatiche della gara: si può correre sotto la pioggia, sotto la neve (bello), oppure di notte (eccellente l'illuminazione dei fari). La grafica è sì veloce e fluida come promettono gli sviluppatori, ma probabilmente perché i circuiti non sono esattamente complessi in quanti a texture e poligoni, e lasciano potenza di calcolo disponibile per le macchine, molto grandi, belle e dettagliate. Sono presenti quegli stessi effetti di cromatura e rifrazione della luce già visti in NFS3, al punto che si può persino scorgere, all'interno dell'abitacolo, il pilota che afferra e gira il suo bel volante. Ovviamente la guida è a destra, grazie alla Grande Madre Inghilterra.

Un bello slalom tra i birilli; è tassativo l'uso pesante del freno a mano...

Se c'è un aspetto del gioco che richiama Gran Turismo senza fraintendimenti di sorta, è il Replay. Proprio come nel titolo PSX, è presente persino un Replay Theatre ove osservare le vostre gesta più leggendarie: dal posizionamento delle telecamere all'effetto del teleobiettivo, ricalca il grande GT con una cura ammirevole. I replay sono quindi bellissimi, offrono un numero notevole di punti di osservazione e, anche se non affascinano al punto da stare a rivedere ogni gara dall'inizio alla fine, offrono un piacevole diversivo per spettatori e non. Ho dimenticato qualcosa? Ah, sono presenti i pit-stop, che servono a rimettere rapidamente in sesto le vostre gomme e la meccanica quando avete fatto un po' i ganassa fuori dall'asfalto... ed è presente la modalità Multiplayer per delle belle partitone a 8 giocatori via rete locale. Infine, i piloti controllati dal computer hanno ciascuno il proprio nome e cognome, e a quanto dice il manuale sono dotati di caratteristiche di guida individuali, oltre a essere in grado di reagire dinamicamente al vostro comportamento in pista. Potrete così segnarvi i più cattivi e fare qualche sgarro se la gara si mette male. Ma invece no, in fondo essere buoni alla lunga paga di più.

Jacopo Prisco

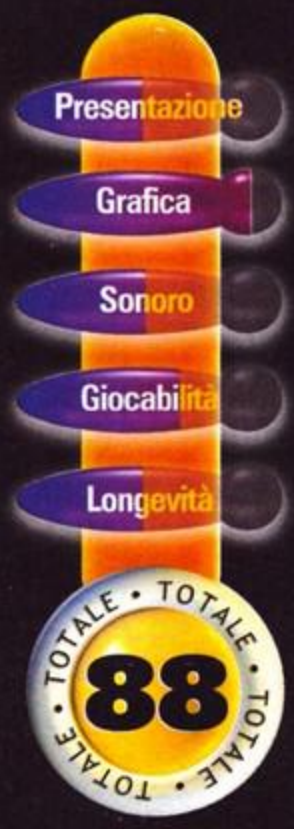
La grafica è convincente e la distanza della visuale ampia, anche se non manca qualche occasionale incertezza nel clipping, specie con le condizioni climatiche più avverse.

PC

Grand Touring è un giochino "onesto", che non rappresenta certo quel blockbuster che vorrebbe essere, ma che regala comunque un bel po' di divertimento, anche se non certo in eterno. I limiti del gioco riguardano soprattutto la longevità, proprio perché dieci macchine e sei piste (riducendo il tutto ai minimi termini, i numeri sono questi) non sono certo un salto verso l'infinito; proprio i circuiti sono la parte più deludente del gioco, afflitti occasionalmente da bad clipping, troppo scarni e non eccessivamente impegnativi, mentre le macchine, almeno esteticamente, soddisfano alla grande. Le differenze di guida tra una vettura e l'altra, invece, sono troppo ridotte, e in generale il modello fisico è eccessivamente semplificato; la Z3 a trazione posteriore si guida in maniera assai poco differente dalla McLaren GT1, eccezion fatta per la velocità, e le modifiche sull'assetto della vettura hanno scarso impatto sulla guida. Tutte le auto, inoltre, producono esattamente lo stesso suono del motore. Interessante la modalità Autotest, che può essere divertente, anche se dispone solo di una manciata di prove. Il meccanismo di sblocco dei due circuiti e delle due auto segrete vi farà arrivare alla fine dei vari Campionati, ma dopo averlo fatto si ha un po' la sensazione di aver già visto tutto e la noia sopraggiunge felina. Molto belli i replay, e interessante la vasta scelta di angolazioni della telecamera (anche durante la guida), ben 15. In definitiva Gran Touring offre quanto può e convince abbastanza, ma è destinato a non lasciare grandi tracce dietro di sé. La grafica fluida, dettagliata e veloce e il sistema di gioco frenetico lo possono comunque rendere appetibile a chiunque apprezzi i giochi di guida (a volte mi piace essere ovvio).

HARDWARE

Il sistema minimo raccomandato è un P166 con 16MB di memoria, e se lo accompagnate a una scheda Direct3D o 3Dfx può essere sufficiente. Prestazioni egregie si ottengono comunque con un P200 con 32MB di RAM e una Voodoo(2). Senza un Pentium2, tuttavia, il frame rate subisce cali vistosi nel caso si scelga di gareggiare con gli effetti climatici inseriti, o se si utilizzi un volante con Force Feedback per il controllo.A



a dicembre

PC FORCE, in edicola senza censure!

D'Avino & Mochetti SMDgrafica@planet.it

Vi mostriamo tutto!

da come affrontare i problemi di FORSAKEN, GRAND PRIX LEGENDS, MECH COMMANDER e BLACK DAHLIA a tutte le novità in uscita, i trucchi, le curiosità su Internet, gli emulatori...

IL RITORNO DI UN MITO...

...IL RITORNO DEI SOLDATINI ATLANTIC!

Riprodotti dagli stampi originali, i pezzi più belli dal catalogo del più grande fabbricante italiano degli anni '70.

PROSSIMAMENTE ARRIVANO I NOSTRI:

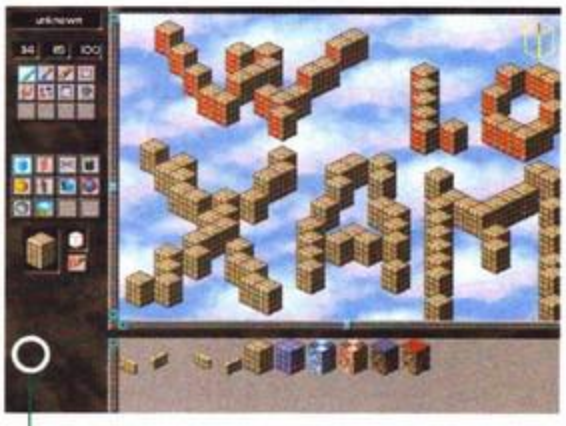
Geronimo e il 7° Cavalleggeri!

Per informazioni: tel. 0584/49748, e-mail: nexus@nexusgames.com

La nuova filosofia del Forar Mattoncini...

Max 1990 – ...chi sei... e dove mi trovo?
Xam – Diavolo, Max, siamo su TGM, questa è una recensione...
Max 1990 – Una recensione? TGM? Ahhhh, come ci sono finito?
Xam – Ti ci ho condotto grazie a un piccolo salto nella memoria, indietro di 8 anni; ma non ti preoccupare, tornerai senza problemi da dove sei venuto. Ora, soltanto, rilassati e spiegami quello che stai facendo.
Max 1990 - Ok, ok, niente panico. Beh, non è da molto che ho comprato questo PC1; mi diceva il negoziante che è meglio dell'Amiga 500 perché ci puoi lavorare, studiare, eccetera eccetera.
D'accordo, ma come mai così pochi colori, com'è che l'Amiga ne ha qualche migliaio e il mio computer solo quattro? Ho la sensazione della fregatura, ma ho comunque trovato un giochino con cui passare i prossimi mesi, in attesa dei mondiali italiani...
Xam – I mondiali? Eggià, in Italia... Cosa pagherei per poter vedere le partite della nazionale a San Siro...
Max 1990 – Che t'importa, io le guarderò da casa, o meglio dalla televisione in vacanza, dove si vedono anche meglio, un po' come quelle di coppa; ahhh, quest'anno probabilmente vinceremo la coppa dei Campioni... Sacchi è davvero un grande!
Xam – Ehm...lasciamo stare... che stavi dicendo, piuttosto, del giochino?
Max 1990 – Curioso, è brutto come il peccato eppure riesce a tenermi incollato allo schermo fino alla fine dello schema... e di quelli successivi!
Xam – Fammi indovinare: Lode Runner?
Max 1990 – Esatto! (Come hai fatto?) In pratica tu controlli un omuncolo bianco veloce e scarno nei movimenti e devi fare in modo di recuperare tutti i forzieri presenti nello schema, facendo attenzione a evitare i nemici che cercano di catturarti. Devi essere veloce, perché se ti fermi sei perduto e i nemici ti seguono ovunque; poi, una volta recuperati tutti i forzieri, si apre una porta e puoi passare al livello successivo.
Xam – Non dimentichi nulla? Voglio dire, non c'è un sistema per difendersi dai nemici?
Max 1990 – Certo che c'è, l'omuncolo bianco è in grado di forare alcuni mattoncini che compongono lo schema e i nemici che lo seguono finiscono per precipitare dentro le voragini; nel migliore dei casi se la cavano con un po' di ritardo, altrimenti vengono murati vivi per essere rimpiazzati da altri compagni. I fori servono anche a raggiungere i forzieri racchiusi dalle pareti scavando cunicoli piramidali; il problema è fare attenzione a riservare abbastanza spazio per gli scavi, dato che per farne uno occorrono sempre due posizioni e più si va in profondità, più si allarga la base iniziale dello scavo. Ed è tutto così veloce, che è impossibile distrarsi...
Xam – Sembra una buona idea, vediamo se mi viene in mente qualche aggiunta; intanto, che ne dici di rendere la prospettiva tridimensionale, ossia isometrica?
Max 1990 – Ma come fai? Con tutto quel bianco su schermo non si capirebbe nulla...
Xam – A quello penseremo dopo, anzi, diciamo che

Il tutorial, composto da 22 livelli, è fatto anche piuttosto bene, permettendo di assimilare senza bisogno del (peraltro buon) manuale incluso tutte le nuove caratteristiche.



Ah, quasi dimenticavo, l'editor dei livelli; chiaramente con questo versatile strumento potrete destreggiarvi modello giovani architetti, anche se per raggiungere la classe del sottoscritto ne dovrete costruire di tetti... (per qualsiasi protesta, l'idea di scrivere "tetti" invece che un'altra struttura architettonica mi è stata suggerita dal qui presente effebiesse, che pensa di essere piuttosto simpatico, ma in effetti è solo molto in ritardo...)

Questo livello, della sezione Industrial, mostra al meglio l'utilità degli interruttori, rendendo raggiungibili zone che inizialmente non lo sono. Semplice, in verità, tranne che per un piccolo punto che porta a un travisamento di prospettive con conseguente saluto.

Si inizia dalle basi, nel mondo Jungle (il più semplice); scavare con attenzione, intrappolare i monaci e fare in fretta per non restare rinchiusi nei fori in procinto di chiudersi.

L'idea è piuttosto semplice; un piccolo foro dovrebbe far precipitare uno dei monaci nella miseria e creare il varco sufficiente perché mi intrufoli nel varco d'uscita; chiaramente il design dei vari oggetti chiave (come l'uscita) cambia di mondo in mondo, dunque attenzione a non basire!

Questo livello, uno dei più divertenti, evidenzia in particolar modo i pregi e le pecche del gioco. Occorre un calcolo molto preciso delle risorse a disposizione per venire a capo della situazione e in caso di piccolo errore (come l'utilizzo di un ordigno sbagliato) si è costretti al suicidio per iniziare daccapo. La cosa finirà per stressare i più giovani e il salvataggio non viene certo incontro, poicheT costringe a partire comunque dall'inizio del livello.

aggiungiamo anche un bel po' di colore e suddividiamo i 102 livelli in 4 mondi, più 22 di addestramento.
Max 1990 – Sei impazzito, va bene così com'è; è semplice, immediato non serve addestramento...
Xam – Già non serve per ora. Ma mettiamo di aggiungere qualche altra caratteristica, ad esempio gli esplosivi.
Max 1990 – Esplosivi?
Xam – Sì, delle bombe in grado di distruggere le mattonelle circostanti in varie direzioni, a secondo del tipo di bomba; il tutto funzionerebbe con il sistema a munizioni, vale a dire che devi raccogliere gli ordigni e poi utilizzarli al momento propizio.
Max 1990 – È un'idea interessante, ma...
Xam – Aspetta, c'è dell'altro. Oltre agli ordigni possiamo introdurre anche delle caselle speciali...
Max 1990 – Intendi delle caselle che non si possano forare? Ci sono già...
Xam – No, no, intendevo qualcosa di inedito (avessi scritto "nuovo" la parentesi successiva sarebbe stata anche troppo ovvia...), ad esempio mattoncini e parti dello schema che compaiono o scompaiono a seconda della pressione di un pulsante sul pavimento o di un interruttore a muro.
Max 1990 – Le cose iniziano a complicarsi, però è interessante.
Xam – Già, ma non ho finito; un solo genere di avversari sarebbe poco, così ne introduciamo tre tipi differenti: i primi si atterrebbero a un pattern preciso (quelli azzurri), i secondi ti seguirebbero solo dopo averti visto (quelli rossi), mentre i terzi (quelli scuri) cercherebbero un modo per catturarti non appena ne avessero la possibilità (ossia la strada libera).
Max 1990 – Diammine e se mi confondo?

La scelta di colori è parecchio discutibile, dal momento che ha tutte le carte in regola per lasciare un poverello in preda a basimento epilettico. Nell'istantanea si noti anche come il grande Xam è riuscito nell'intento di utilizzare un ordigno per aprirsi la strada.

Giungla; riconoscerete da voi come la scelta cromatica equivalga a una manciata di sassi negli occhi...

Xam – Il rischio ci sarebbe, ma con un po' di abitudine ti ci abitueresti. E poi non ti ho ancora parlato della prossima idea, i gadget!
Max 1990 – Ah, pure i gadget...
Xam – Certo, cosa ne diresti se il tuo personaggio fosse in grado di raccogliere oggetti lungo il cammino per poi utilizzarli al momento propizio?
Max 1990 – Ossia?
Xam – Ossia affari del genere di potenziatori per gli ordigni, pillole per l'invisibilità, o per l'invincibilità, ammennicoli per trasformarsi in mattoncini o in uno dei nemici (in modo da passare inosservati), vite e quant'altro.
Max 1990 – Vite? Quelle sarebbero particolarmente utili, dato che per passare da un livello al successivo è facile commettere errori.
Xam – Ehm... dimenticavo di dirti che il concetto del livello che avevo in mente è un po' diverso; intanto potresti salvare la sua pozione e poi sarebbero disponibili tutti dall'inizio in modo da poter essere affrontati in sequenza oppure separatamente in ordine casuale, roba da far accapponare la pelle al RED.
Max 1990 – In effetti è un'idea un po' atipica... ma, chi è questo RED?
Xam – Marco Re Depaolini...
Max 1990 – Ehi, è il tizio con cui scambio i giochi... lo conosci di persona? Grande!
Xam – Ehm, lasciamo stare... ci si ribecca tra otto anni.

Massimo "Xam" Svanoni

Come se non bastasse il tutorial, un breve sunto ci viene fatto in attesa della scelta del livello (sarà un bene?). Tra le altre è possibile scegliere un personaggio femminile, oppure cambiarne il colore.

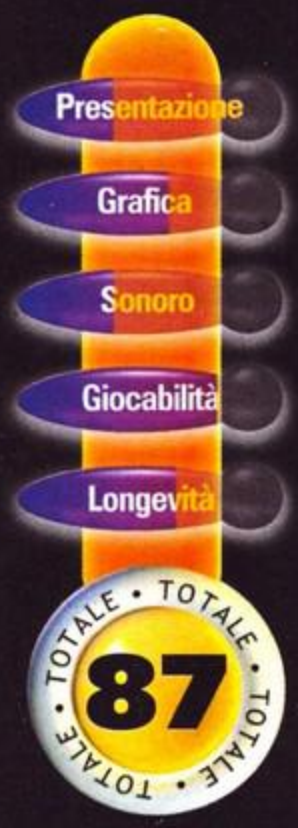
In questo livello conosceremo invece altre due tipi di interruttori; quelli a tempo, che costringono l'eroe alla corsa come in questo caso e quelli permanenti, disposti su due pilastri poco a sinistra del centometrista. Apparentemente irraggiungibili, ma sarà sufficiente liberarsi di uno dei due malviventi per accorgersi che non è così

PC

È il nuovo trend e non ci sono storie. Sto parlando della rivitalizzazione dei titoli della prima era dei videogiochi, quelli dal concept semplice, liberi da trame e orpelli di sorta. Lode Runner è vecchio di 15 anni (sebbene io l'abbia scoperto solo nel 1990) e quando i computer sognavano solamente i propri mondi tridimensionali (magari in wireframe) sapeva divertire, lasciando tre milioni di persone (tanto l'ammontare delle vendite) incollate al video, senza più cognizione del mondo circostante. Nelle produzioni di oggi, però, il mondo è decisamente migliore nel video e la sensazione di tutti questi giocatori di vecchia data dinanzi ai loro compagni d'infanzia è un filo strana. Lode Runner non ha subito, come molti suoi confratelli, il passaggio obbligato alla 3Dfx, ma si è accontentato di una terza dimensione isometrica di stampo decisamente arretrato, con una scelta di colori che mi ha lasciato in più di un'occasione perplesso. È un po' come dire che è nella radice del gameplay che dobbiamo cercare le risposte e forse è anche un buon sistema utile a lavare per qualche istante quell'onnipresente patina di ombreggiature che ci hanno incollato al monitor.
Ma nella rinascita, nella trasposizione al mondo tridimensionale, Lode Runner perde qualche colpo, lascia qualche piccolo prezioso elemento essenziale della sua storia. Il progredire nei livelli non ha più senso, ora sono tutti disponibili sin dall'inizio e viene la tentazione di saltare quelli iniziali, "perché troppo facili e sarebbe solo perdita di tempo". Già e quella che sembra solo una piccola presa di posizione su un'alternativa come un'altra, finisce per minare una struttura di gioco che proprio su questo punto fondava uno dei suoi cardini. Cosa sarebbe stato Lode Runner se fosse stato possibile giocare immediatamente l'ultimo livello? È quello che avete davanti ora, un bel gioco con le idee di un'altra epoca; anche se temo che per vivere i vecchi capolavori nella loro fresca originalità, l'unica via sia ancora quella dell'emulazione...

HARDWARE

Dai, non scherziamo, non pretenderete che un gioco simile richieda il P2? Sul mio P133, in procinto di decadere per raggiunti limiti di età, gira benissimo e con 20MB sull'HD ve la caverete più che bene. Avete il pad? Bene. Non l'avete? Altrettanto bene. Discorso chiuso.



Michael Owen? Un campione di golf!
L'FBI? **Investigatori del Medioevo!**

EIDOS
INTERACTIVE

GANGSTERS
CRIMINE ORGANIZZATO
Programma e manuale in italiano.

WLS99
EIDOS

DARK PROJECT:
L'OMBRA DEL LADRO
Manuale e scatola in italiano.

DARK PROJECT
EIDOS

REAL POWER IS NEVER GIVEN...
Gangsters
CRIMINE ORGANIZZATO
...IT'S TAKEN!
EIDOS

World League Soccer '99
Programma e manuale in italiano.

LinksLS
1999

LINKS LS '99

DELPI

EIDOS: COMBINAZIONE VINCENTE.

Tutto è possibile con i quattro CD-ROM Eidos che ti stiamo per presentare...

Violenza, estorsione, sfruttamento della prostituzione, traffici loschi e gioco d'azzardo sono da condannare? Assolutamente no, se ne fai uso in GANGSTERS: Crimine Organizzato, il gioco che ti trasforma in un vero boss della mala! Lo scenario è quello della Chicago Anni '30, la situazione è pericolosa. Molto pericolosa da quando gli uomini dell'FBI hanno puntato gli occhi su di te!

E se gli Anni '30 non ti bastano, con DARK PROJECT: l'ombra del ladro puoi tornare addirittura al medioevo e muoverti in una città che dorme... La situazione ideale per tendere imboscate, spiare i tuoi nemici e batterti, in prima persona, tra sotterfugi, misteri insoluti e brividi d'altri tempi. E ora un pò di sport? No, molto sport! WORLD LEAGUE SOCCER '99 è superlativo, grafica ad altissima definizione, nuovi incredibili stadi, i modelli di giocatori più dettagliati e, soprattutto, il talento e la tecnica di Michael Owen... Inutile negarlo: tra i nuovi giochi di calcio questo è il migliore! Se invece vuoi portarti a casa i più bei campi di golf del mondo, con LINKS '99 è cosa fatta: saranno nel tuo PC per appassionanti partite con tanto di sfidanti "eccellenti", pubblico e telecronache interattive. Potrai giocare anche su Internet e osservare lo svolgimento del gioco da diverse angolazioni.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

Il Barone è tornato a bordo dell'F-22 e questa volta non avrà alcuna pietà per i lettori che gli lanciano presuntuosamente una sfida... SHOW NO MERCY!

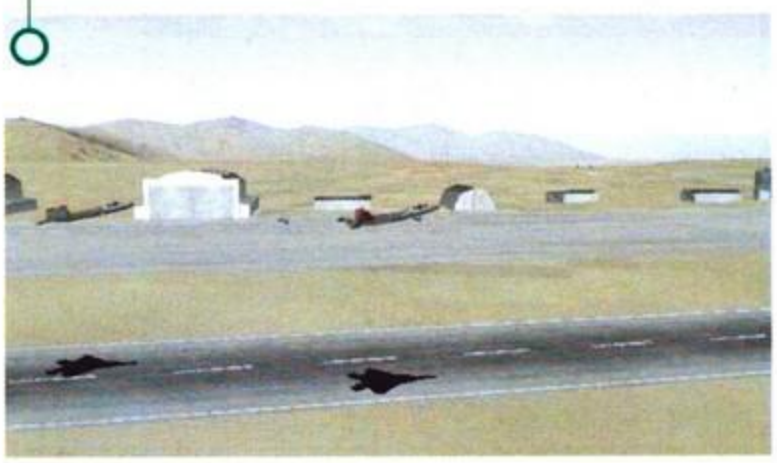
Romantica serata, volo in solitudine ... Non fatemici pensare, altrimenti mi ritorna una crisi depressiva.

Sono reduce da una disastrosa sessione di gioco al titolo di cui mi accingo a discettare in queste quattro pagine e, stando così le cose, non ho particolarmente voglia di fare aneddotica. La mattinata era iniziata bene: missione CAP (Combat Air Patrol, quella che preferisco) di secondo livello, successo strepitoso e un numero di abbattimenti pari a 11. Missione successiva, impiantamento del gioco (la versione che possiedo è stabile come i computer negli uffici di Max, ossia ridicola); rigioco la prima missione, MIO abbattimento e conseguente degradazione. Missione successiva, altro impiantamento del gioco: GROAR! Capita veramente di rado che mi accanisca in questo modo con un titolo, soprattutto fin dai primissimi giorni; il fatto è che non si tratta di un semplice simulatore di volo, per giunta a me sconosciuto, bensì della seconda versione di un prodotto che mi ha portato a esprimere il voto più alto apparso su TGM negli ultimi quattro anni.

Ecco il maestoso cockpit dell'F22, che peraltro non viene quasi mai utilizzato in questa modalità: assai più comodo affidarsi ai pannelli a pieno schermo.

Premetto che vi sono stati anche dei lettori che non si sono mostrati completamente d'accordo con me; tuttavia, a parte qualche latrato proveniente da un paio di maleducati, mi sono accorto che è mi diletto parecchio a discutere con altri appassionati di un settore prettamente elitario – quello dei simulatori di volo, appunto. Originariamente, questo Total Air War avrebbe dovuto essere recensito in due sole pagine, perché si pensava fosse solamente un'estensione del pluripremiato F-22 Air Dominance Fighter. Tuttavia, con grande senso del marketing, i Digital Image Design hanno deciso di ritardare di parecchi mesi l'uscita del prodotto (di concorrenti validi, nel frattempo, non se ne sono quasi visti) e, orribile dictu, di proporre il programma come una versione "stand alone", ossia autonoma. Questo implica che l'esborso per gli utenti finali sarà notevolmente maggiore e non saranno pochi coloro che andranno su tutte le furie per un comportamento, diciamo così, spensierato da parte dell'etichetta DID. Non è mio compito (né mio interesse) entrare nel merito della polemica; ciò che mi preme è arrivare a stabilire se per gli utenti che hanno già speso un bel po' di soldini è un'operazione conveniente acquistare anche questo gioco. Dopo il caricamento e la discreta introduzione, ci si trova alle prese con il menu principale, il quale mette a disposizione una ghiotta opzione per familiarizzare con il gioco: le missioni di addestramento. Si tratta di sei categorie che coprono praticamente tutti gli aspetti: dalle manovre di base, all'utilizzo delle armi e dei sistemi di puntamento, dalla gestione dell'AWACS (ne riparleremo in seguito) alle più raffinate tecniche di dogfighting. Di nuovo, rispetto ad ADF, ci sono le missioni progettate per il combattimento ravvicinato contro un certo numero di velivoli: si tratta di una superba palestra per coloro che vogliono migliorare le proprie tecniche di combattimento, dal momento che si ha a disposizione solamente il proprio cannoncino. È realmente interessante vedere alle prese un velivolo della prossima generazione, l'F-22, con autentici mostri dell'ultimo decennio come il Su 27 Flanker; ovviamente, le cose sono parecchio difficili quando ci si imbatte in uno, o peggio due, Eurofighter, il velivolo di punta dell'aviazione europea del prossimo millennio. L'intelligenza artificiale, uno dei punti di forza di tutta la produzione Digital Image Design, rappresenta una degna palestra per i più agguerriti piloti; per quanto mi riguarda, segnalo che sono riuscito a far schiantare al suolo un Mig 27 semplicemente inducendolo a seguirmi nella gara di acrobazie – mai combattere un F-22 sul suo stesso piano, è un po' come cercare di affrontare il Barone a colpi di carisma (banfa n.1514).
Per quanto riguarda le missioni di addestramento, sottolineo ancora una volta che esse sono uno strumento indispensabile per l'apprendimento, anche se non particolarmente evoluto. Si tratta insomma della classica sequenza "leggi le istruzioni, mettile in pratica", ma le singole missioni sono progettate talmente bene e

Questa immagine spiega perché ho privilegiato le schermate fisse rispetto alle fotografie d'azione: se andate a ripescare TGM di dicembre dell'anno scorso, non troverete alcuna differenza dal punto di vista grafico.



L'ACMI si rivela uno strumento fondamentale per apprendere le tattiche impiegate dai nemici.

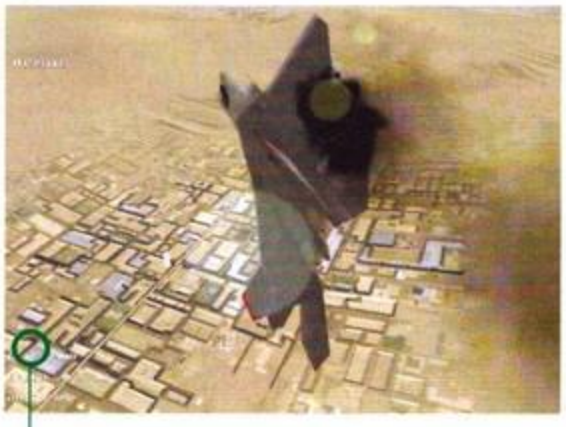
l'interfaccia del gioco è così spettacolare che nel giro di un'oretta si possono padroneggiare tutti i maggiori sistemi installati a bordo del velivolo. A proposito di interfaccia: trattandosi di un progetto all'avanguardia nel mondo dei videogiochi, vale la pena analizzarla in profondità. Cominciamo col dire che l'HUD principale contiene le solite informazioni necessarie per le

Come al solito, non poteva mancare qualche occasione in cui dell'effetto lens-flare si usa e abusa.

Ottima la riproduzione dell'effetto fumo, un po' meno quella delle fiamme.

manovre di tutti i giorni: velocità, indicatori del nemico e via di questo passo. Manca ancora, inspiegabilmente, il segnalatore dell'AOA, ossia l'angolo di attacco: trattandosi di un simulatore il cui velivolo viene sovente spinto in prossimità dei suoi limiti strutturali, non ho mai capito questa scelta dei DID. Si noti che l'abitacolo è qualcosa di più di un semplice ornamento ingombrante: abbassando la visuale si potranno vedere i tre pannelli, o MFD (multi-funcion display), principali; una buona alternativa a tutto ciò consiste nel premere il tasto F1, in modo da far sparire il cockpit e collocare i due radar negli angoli inferiori dello schermo. F-22 è stato uno dei primi prodotti a implementare il concetto di pannelli a pieno schermo, per cui non deve stupire che il tastierino numerico è interamente adibito a tale scopo: la comodità di visualizzare i radar, con le relative funzioni, in un 15" SVGA, è veramente enorme, dal momento che consente di fare il punto della situazione con una precisione notevole. È chiaro, durante l'azione concitata si devono utilizzare i piccoli pannelli presenti nella schermata principale, ma quando si deve decidere come affrontare una schiera di nemici e si ha tutto il tempo di progettare l'azione, la scelta alternativa si rivela indispensabile. Si consideri inoltre che i sistemi di puntamento più sofisticati come il rilevatore termico dei bersagli di terra, sono utilizzabili solamente da un'apposita schermata: ripensando all'incredibile polemica suscitata da un paio di mie prese di posizione nei confronti di F-15 dei Jane's, mi viene da sorridere osservando come i DID hanno integrato gli strumenti del velivolo con un'interfaccia adatta anche ai bambini, ciò nonostante potente e flessibile fino all'inverosimile. Il mouse viene utilizzato nei pannelli a pieno schermo, ma in realtà non se ne sente proprio il bisogno; ho sempre guardato con sospetto i titoli che consentono di selezionare il bersaglio grazie al mouse, direttamente nell'HUD: l'implementazione di un paio di tasti è sicuramente molto più realistica e comoda (si pensi quando il nemico va da una parte, noi siamo impegnati in una manovra, mentre col mouse si deve cliccare a vanvera sullo schermo: agghiacciante). Sostanzialmente, in combattimento non si deve far altro che generare una lista di tiro, affidarsi a un MFD se si vuole cambiare obiettivo o si ha un ordine particolare, dopodiché utilizzare la meravigliosa visuale "padlock", ossia quella agganciata al bersaglio. Si tratta di una tecnica impiegata fin dai tempi di Falcon 3, che consente di ovviare al fatto che il monitor è bidimensionale, mentre la realtà ha tre dimensioni: la visuale simula il movimento della testa del pilota mentre questi tiene incollati gli occhi al bersaglio che vuole colpire.

Dopo aver analizzato l'interfaccia del gioco, diamo un'occhiata alle due modalità che mi avevano fatto gridare al miracolo quasi dodici mesi fa: l'AWACS e l'ACMI. Per quanto riguarda il primo, si tratta della possibilità di gestire (e non pilotare) uno dei mastodontici velivoli che comandano decine di caccia durante la battaglia: dotati di potentissimi radar, tengono sotto controllo la situazione mediante un apposito pannello, in modo da coordinare l'azione di tutta la flotta disponibile. Quando ho parlato di gestione mi riferivo al fatto che è possibile, affidandosi al mouse, cliccare sui vari velivoli e assegnare loro delle missioni, da un pattugliamento a un attacco diretto; inoltre, nel caso in cui il caccia selezionato sia un F-22, si può entrare direttamente nel suo cockpit ed eseguire una parte della



Missile, ci avverte la voce. Niente paura, l'abbiamo già evitato con maestria, ehm...

missione: chi pensa di pilotare meglio dell'AI è servito. A dire la verità, al di là dell'innovazione concettuale rappresentata dalla gestione di un AWACS, le missioni basate su questo schema di gioco sono di gran lunga le più noiose, anzitutto perché si è abituati all'azione e osservare dei simboli in movimento non è certo il massimo dell'esaltazione; inoltre, la libertà di azione è decisamente limitata (come giusto che sia). Mentre nel famoso Tour of Duty (la raccolta di trenta missioni, suddivise in tre gruppi, presenti in F-22) le missioni previste con l'AWACS dovevano essere giocate per forza, con Total Air War le cose cambiano poiché, alla pari di tutte le altre missioni, si può scegliere quale compito eseguire e quale scartare. Ne riparleremo in seguito, perciò ora veniamo all'ACMI, lo strumento che funge da telecamera virtuale e consente di riprendere le gesta dei velivoli presenti sulla scena. Inizialmente un po' sottovalutato da molti, si è rivelato in seguito come uno straordinario mezzo per comprendere il comportamento dell'intelligenza artificiale; immaginatevi sostanzialmente uno scenario in tre dimensioni all'interno del quale si muovono i vari caccia, con appositi segnalatori che indicano la loro direzione e le manovre effettuate. Lo spazio a mia disposizione è limitato, pertanto mi limito a rimandarvi all'immagine che trovate in una di queste quattro pagine; tutto ciò che vi resta da sapere è la presenza di diversi strumenti di visualizzazione e di analisi: anziché leggere dei noiosi libri che pretendono di insegnare l'arte del dogfighting, cimentatevi in un paio di missioni di training nelle quali siete impegnati contro uno o più velivoli, dopodiché utilizzate l'ACMI per comprendere i punti di forza e di debolezza degli avversari gestiti dal computer. Passiamo ora a commentare brevemente l'engine del gioco, che

Ecco il teatro di guerra: a sinistra compaiono le opzioni per visualizzare diversi dati, in centro sono rappresentati tutti i velivoli, nemici, alleati e neutrali, presenti sullo scenario, mentre in alto a destra si trova l'elenco delle missioni attualmente disponibili.

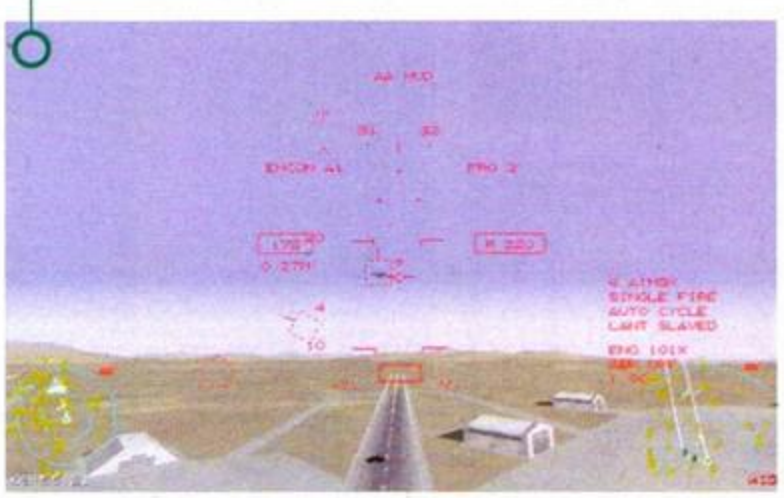
Le ombre sono abbastanza scadenti, ma nella recensione di un simulatore di volo non è bene dire queste cose.

TOTAL AIR WAR CON IL CASCO VRGEAR DI UNION REALITY

Riguardo a questa innovativa periferica ne ha già parlato abbondantemente il Duspis in sede di recensione hardware, mentre in questo box volevo brevemente commentare l'utilizzo del casco con Total Air War, prodotti che ci sono stati forniti congiuntamente. Per quanto mi riguarda, ritengo che l'ambito dei simulatori di volo sia quello ideale per il VGear: tanto per fare un esempio, mentre guidare una vettura col movimento della testa mi sembra piuttosto scomodo, la possibilità di guardarsi attorno al proprio velivolo senza impegnare le scomodissime visuali laterali, lente e quasi mai efficaci, dà al dogfighting tutt'altro sapore. Ovvio, c'è da fare un po' di pratica, poiché non siamo ancora a una "realtà virtuale" a tre dimensioni; tuttavia, pensando ai simulatori ambientati nel passato, in cui i missili sono del tutto assenti, mi viene l'acquolina in bocca al pensiero di cosa si potrebbe combinare con un po' di carisma e il VGear.

Questo è il generatore casuale di missioni rapide: niente di particolare, è stato incluso giusto affinché il gioco non offrisse solamente le missioni di training e le campagne.

ha subito ben pochi ritocchi rispetto alla versione precedente. Per quanto riguarda le texture, sono presenti in maggiore varietà, ma lo "stile" è sempre quello: saggio utilizzo dei colori, bando a qualsiasi arcobaleno (presente in parecchi simulatori concorrenti) e realismo fotografico alle stelle. Le nuvole sono rappresentate talvolta in modo eccellente, talvolta un po' meno, mentre i velivoli sono quanto di più realistico si sia mai visto. La fluidità è ottima a partire da sistemi modesti (Pentium 200 con 3Dfx o QUALSIASI altra scheda acceleratrice: rileggetevi bene la frase, perché non risponderò più a decine di e-mail che mi chiedono i requisiti hardware del titolo), a patto di disporre di almeno 32 mega. Talvolta ho trovato delle imprecisioni nella gestione dei poligoni laterali, mentre i filtri non mi sono sembrati applicati a meraviglia. Anche le esplosioni non sono certo il fiore all'occhiello, soprattutto considerando quanto messo in mostra da Israeli Air Force dei Jane's.
In ogni caso, le immagini sono sotto gli occhi di tutti, pertanto mi pare opportuno passare al prossimo punto dell'ordine del giorno.
Giunti fino a questo punto, a parte un paio di particolari avrei potuto riferirmi tranquillamente al primo F-22, visto che della vera innovazione non ho ancora parlato: il generatore di campagne. Avete letto bene: di campagne, non di missioni, ma bando all'euforia ed entriamo nel dettaglio della faccenda.
Finora, il massimo dell'evoluzione dal punto di vista dei simulatori di volo è stato uno pseudo-generatore di campagne che combinasse missioni precalcolate, diramazioni a seconda dei risultati riportati dal giocatore e, infine, altre missioni generate sulla base della situazione corrente. A prescindere dal fatto che quanto sopra descritto è stato offerto solamente da F-15 e da Apache Longbow 2 dei Jane's Combat Simulations, si trattava di qualcosa di sufficientemente coinvolgente al punto da far ritenere al giocatore di trovarsi all'interno di una realtà virtuale in cui le proprie gesta influenzavano molto, ma non troppo, la situazione corrente. A dire il vero, basta poco per rendersi conto che lo scenario dipinto non è propriamente verosimile e quei simulatori stanno alla realtà come i programmi di riconoscimento vocale alle capacità umane di comprendere il parlato: artifici, decine di fattori considerati, un engine evolutissimo... ma non un vero teatro di guerra in cui ciascuna unità ha una vita autonoma per TUTTA LA DURATA del conflitto. Ebbene, come ormai capita da cinque anni, con i Digital Image Design si volta pagina.



Questa è la modalità che preferisco: sparisce il cockpit, i due radar in basso allo schermo sono comodissimi e l'HUD visualizza tutte le informazioni necessarie (tranne l'angolo di attacco, incredibile dictu cogitatuqueT).

Le campagne a disposizione sono tredici, opportunamente classificate a seconda del loro livello di difficoltà; considerate, tuttavia, che all'inizio sono disponibili solo le quattro di livello uno. Ciascuna campagna ha una durata espressa in ore, durante le quale la propria fazione cerca di realizzare un obiettivo di portata generale, entro un certo lasso di tempo: si pensi all'abbattimento delle basi aeree nelle prime fasi del gioco, in modo da ridurre consistentemente la capacità del nemico di rispondere alle nostre mosse, e via di questo passo. Il giocatore è un pilota a bordo di un F-22, che in qualsiasi momento ha a disposizione una certa rosa di missioni con cui cimentarsi. Si tratta di un ambiente vivo, come testimoniato dai simboli in movimento presenti sul radar principale: ogni velivolo ha una specifica missione, si scontra con il nemico, rientra alla base e si prepara per un'altra missione. Se in un certo momento il pilota non vuole fare niente, perché le missioni disponibili sono troppo facili o per qualsiasi altra ragione, non deve fare altro che aspettare, eventualmente attivando la funzione del tempo accelerato. Una missione prevista per un certo orario esce dalla rosa al tempo prestabilito, dopodiché se ne aggiungeranno eventualmente altre; la varietà e il numero dipendono dalla situazione del momento. Per quanto riguarda la loro composizione, c'è praticamente di tutto: dai Combat Air Patrol, ossia i pattugliamenti per i quali è stato progettato l'F-22, agli attacchi a postazioni nemiche, da missioni sull'AWACS a scorte. Ciascuna missione è valutata in base al livello di difficoltà, ossia il grado del pilota: all'inizio si avranno a disposizione solamente quelle di rango 1, mentre col passare del tempo, dei successi e delle promozioni, ci si potrà cimentare in operazioni sempre più impegnative, ma anche più appaganti. Contrariamente a quanto avviene negli altri simulatori, qui il pilota può anche morire: la campagna finisce solamente con una sconfitta della propria alleanza e ciò è praticamente una scelta obbligata, dal momento che sopravvivere a un centinaio ore di combattimento (e altrettante, o più, missioni) è praticamente impossibile. Un fallimento comporta comunque una riduzione dei punti ed eventualmente un degradamento, per cui dopo un'eventualità del genere ci si ritroverà a fare la gavetta.
A proposito: le alleanze valide all'inizio della campagna non rimarranno necessariamente tali fino alla fine: siete avvisati...

Questa missione ha fruttato al Barone una meritata promozione: date un'occhiata al numero di cadaveri sparsi lungo la rotta...

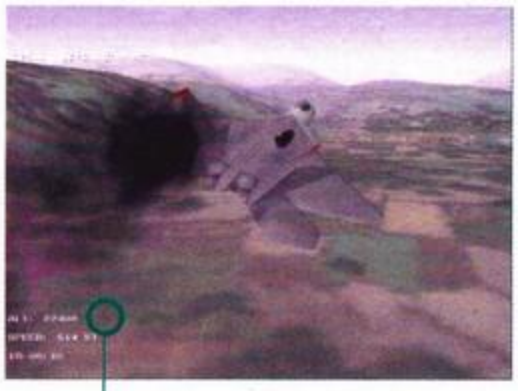
Un'altra ghiotta opzione è rappresentata dallo "scramble", ossia dagli scontri istantanei che si rendono necessari nel caso in cui il nemico riesca ad avvicinarsi eccessivamente a una delle proprie basi: in eventualità del genere, e sempre che sia stata attivata l'opzione, compare una finestrella in alto a destra della schermata principale, con la scelta di partecipare allo scontro. Si tratta di eventi imperdibili, la summa del divertimento nell'ambito dei simulatori – oltre a un'ottima possibilità di fare molti punti mediante l'abbattimento di un congruo numero di unità nemiche.
Una delle lacune più evidenti del primo F-22 era rappresentata dalla mancata possibilità di personalizzare le missioni; ebbene, ora abbiamo a disposizione il meglio del meglio, poiché è possibile modificare tutto quanto concerne il nostro compitino. La dotazione in fatto di armi è più importante di quanto si possa pensare, dal momento che la configurazione stealth prevede solo una manciata di missili: mentre i più saranno portati a infarcire sempre il proprio velivolo con quanti più missili possibili, così facendo penalizzeranno non tanto le prestazioni dell'F-22, quando la sua capacità di rendersi invisibile ai radar. Generalmente, è meglio partire dalle impostazioni di default e apportare, tuttalpiù, qualche ritocco. Quando si dispone di

Le texture del fondale utilizzano saggiamente i colori e risultano decisamente realistiche, ma la classica "nebbia" stona parecchio.

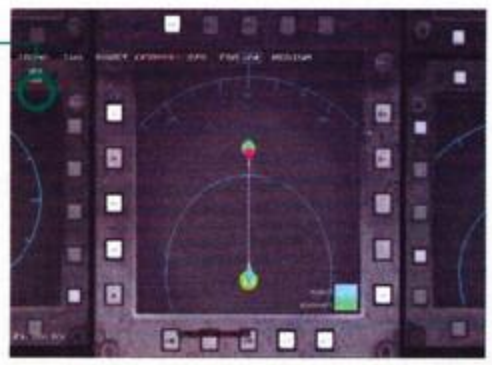
sufficiente autorità si potrà richiedere anche un'assistenza supplementare, ma agli inizi è meglio accontentarsi della modifica dei waypoint: è sufficiente specificare il trade-off fra "sicurezza" e "brevità" e il programma provvederà a ricalcolare il tragitto più opportuno. Cambiare l'elenco dei bersagli non mi è mai sembrata un'operazione particolarmente intelligente, a meno di non avere la visione di gioco di un generale.
Giunti a questo punto, dubito fortemente che molti di voi abbiamo compreso le potenzialità di Total Air War, pertanto racconterò una parte delle esperienze che ho accumulato in volo, in modo da farvi comprendere cosa significa una "guerra totale".

Cominciamo col dire che la libertà è enorme e questa affermazione non è una scontata conquista: questa volta si ha veramente la sensazione di combattere per un qualcosa di "superiore"; non è sufficiente limitarsi a svolgere il proprio compitino e ritornare alla base soddisfatti. Se l'obiettivo è la distruzione di un velivolo, ben vengano le possibilità di dare una mano ai propri compagni che si sono imbattuti in una flottiglia nemica; naturalmente, si può sempre lasciar perdere, ma così facendo non si darà alla propria causa quell'apporto in più che si rivela necessario per vincere la guerra. Un singolo pilota non può influenzare in modo incredibile un conflitto, ma nel periodo in cui sono ambientati gli scenari, di F-22 ce ne sono ancora pochi (e, probabilmente, sarà sempre così, a causa del loro elevatissimo costo): poiché la maggioranza dei velivoli è un vecchio MIG o un Su-25/27, si comprende come un mostro del genere possa compiere autentici massacri fra le fila nemiche. Nei Combat Air Patrol, tutto ciò che si deve fare è passare il waypoint 3, ma se non si dà la caccia agli aerei nemici, affidandosi eventualmente alle istruzioni dell'AWACS, non si andrà molto lontano.
Con ciò non voglio dire che ogni missione si traduce in una spietata caccia a tutto quanto è segnato col rosso; tuttavia, nelle missioni in cui si decide di rinunciare alla capacità stealth a tutto vantaggio dell'arsenale, si deve cercare di ottimizzare la potenza distruttiva dell'F-22, mandando a picco il più alto numero possibile di nemici. Altro esempio: siamo di ritorno verso casa, missione compiuta, ma c'è un aereo a 50 miglia dalla base; siamo noi a decidere cosa fare e, in base ai missili e al carburante richiesto, potremo scegliere di inseguirlo o lasciarlo perdere. Tuttavia, in quest'ultimo caso sarà sempre un velivolo in più libero di scorrazzare sul nostro territorio.
Tutti gli scenari danno l'idea di essere quanto mai "vivi": ho provato a interrompere di proposito una missione CAP, mediante reset del programma, e a ricominciarla subito dopo. Ebbene, nel primo caso il gruppo di velivoli nemici sulla mia destra sono stati impegnati a fondo dai miei alleati che si trovavano sul posto, cosicché ho potuto raggiungere il waypoint 3 e, dietro istruzioni dell'AWACS, dare la caccia a dei pisquani che si trovavano a 100 miglia dalla mia rotta. Nel secondo caso, i nemici a destra hanno prevalso, col risultato che la mia missione è stata giocata in toto intorno al waypoint 2, rivelandosi molto più difficile rispetto alla prima volta. Questo a testimoniare che non c'è niente di precalcolato e il fattore-caso riveste un ruolo tutt'altro che secondario. Anche i rifornimenti in volo mi hanno dato parecchia soddisfazione poiché, finalmente, non sono più un'operazione prevista all'interno di una missione precalcolata, giusto per dare un contentino ai giocatori più esigenti. In una missione di scorta, ho dovuto fare largo uso dei post bruciatori, poiché il mio "protetto" si trovava pericolosamente vicino al nemico al momento del mio decollo. Dopo aver fatto piazza pulita, opportunamente coadiuvato dagli aerei che già si trovavano nella zona, mi sono accorto di avere a disposizione solo metà del carburante iniziale: impossibile continuare fino alla fine, perciò rapida richiesta all'AWACS, prolungamento della rotta di 50 miglia, rifornimento e via, in cerca di nuove avventure.
Potrei continuare ancora per molto, ma questa manciata di aneddoti dovrebbe aver illustrato in modo sufficientemente preciso l'incredibile divertimento offerto dall'ultimo capolavoro dei DID.

IL BARONE



Nel caso di indicenti come questi, è difficile ritornare alla base: tempo un minuto e l'aereo sarà avvolto dalle fiamme.



Ecco una rappresentazione del pannello a pieno schermo: notate i pulsanti sparsi attorno al display, i quali attivano diverse utili funzioni. Non preoccupatevi, comunque: non c'è da impazzire dietro a decine di click con il mouse.

Eccoci alla schermata mediante la quale decidiamo la dotazione in fatto di armi del velivolo. Notate che le opzioni sono numerose, come pure le configurazioni predefinite.

PC

La domanda fondamentale che ci si deve porre di fronte a Total Air War è la seguente: agli utenti del precedente F-22 conviene sborsare un'ulteriore, cospicua, somma di denaro per accaparrarsi il titolo? Già, perché di novità, come del resto si sapeva, c'è solo il generatore di campagne – con la differenza che TAW è un prodotto stand-alone, non una semplice espansione.
Il motore del gioco poteva essere migliorato più in profondità, mentre i programmatori si sono limitati a qualche ritocco qua e là. I due voti relativi all'aspetto estetico riflettono comunque il passare del tempo: a fine 1997 la grafica aveva fatto gridare al miracolo, al giorno d'oggi è semplicemente più che soddisfacente, ma nulla di più. Tutto il resto è rimasto inalterato, anche se la sensazione di "già visto, già giocato" è fortemente attenuata dall'incredibile divertimento che garantisce ogni missione: la sensazione di trovarsi alle prese con un conflitto di portata assai più ampia delle proprie missioncine è quanto di più appagante abbia mai trovato in un simulatore di volo. Non dimentichiamoci, del resto, che l'interfaccia e la giocabilità sono a livelli assolutamente stratosferici.
Chi non ha mai giocato a F-22, si compri immediatamente Total Air War, un simulatore mostruoso che si padroneggia nel giro di un'ora e con una longevità pressoché infinita (e non è una battuta o uno slogan). Gli altri si facciano condizionare dallo stato di salute del proprio portafogli, magari attendendo Falcon 4.0 il quale, sebbene in alcuni aspetti non riuscirà sicuramente a superare i DID, in altri si rivelerà indiscutibilmente migliore.

HARDWARE

Sarò lapidario: con un P200, 3Dfx e 32MB di memoria il gioco gira benissimo. Se avete una configurazione inferiore, cambiate computer, se ce l'avete più potente, sappiate che è meglio disporre di 64 MB di memoria che non un processore più veloce.

SC&T
INTERNATIONAL, INC.

"Impennata"

"Iperspazio"

"Virata"

AIR RACER™
OPTICAL 3D CONTROLLER

INCLUDE CAVO LUNGO 3 MT.

DELPI

ORA E' POSSIBILE CON AIR RACER.

Manuale in italiano.

AIR RACER

Se vuoi vivere un'avventura entusiasmante su di un'aereo o una navicella spaziale, oppure sentire i brividi della pista su qualsiasi tipo di veicolo allora non aspettare di diventare grande: c'è AIR RACER un controller rivoluzionario al limite della tecnologia ottica moderna.

Con lui tutto sembra così incredibilmente reale grazie alla possibilità di sterzare o impennare il tuo veicolo tenendolo semplicemente a mezz'aria. Come se non bastasse hai anche il vantaggio di calibrare la sensitività della sterzata e del sollevamento: e questo il tuo avversario non lo sa! Allora coraggio, impugna la grande opportunità di essere il migliore nei cieli e sulla terra; ma stai attento: esistono ancora i limiti di velocità!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

PREZZO CONSIGLIATO:
£. 150.000

Qualità Interattiva.

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

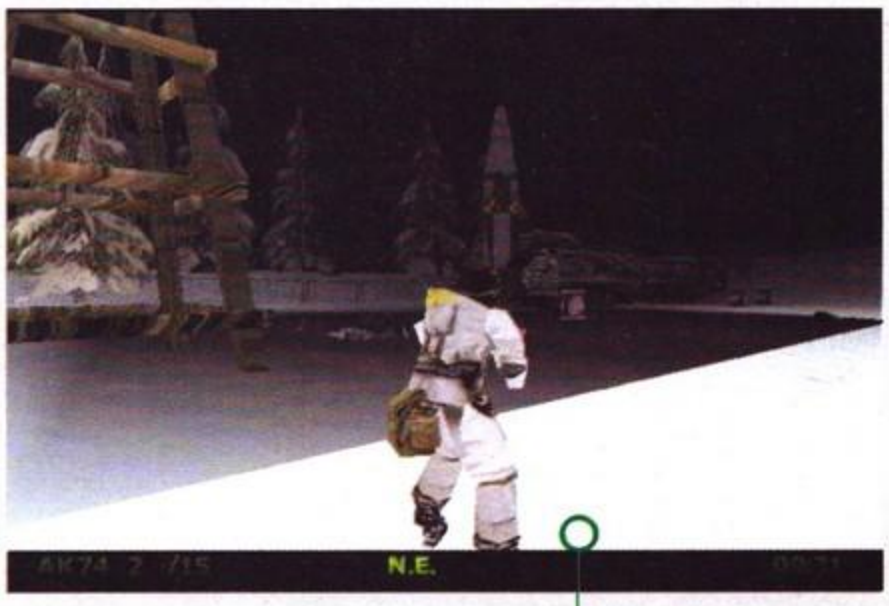
E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

SPEC OPS: Ranger Assault

Oggi vado in Russia, domani in Corea e fra due giorni in America Latina. Dura la vita del recensore! O era quella del ranger?

Gli sviluppatori della Zombie hanno iniziato, con questo prodotto, una serie di videogiochi dedicati ai corpi speciali più famosi del mondo (che ci siano anche i nostri NOCS? In fondo la liberazione di Dozier rimane ancora un'operazione da manuale, pure dopo tutti questi anni). Già si vocifera che i protagonisti della seconda uscita saranno i berretti verdi, con guest star i tedeschi del G9 e gli inglesi delle SAS, ma non c'è nulla di confermato.
Passiamo invece al titolo che mi ritrovo per le mani.
Direi di cominciare con un breve sunto per quanti non conoscono l'origine dei ranger dell'esercito degli Stati Uniti... Non si tratta degli amabili omettini vestiti di verde, con l'accento vagamente tedesco e un assistente grosso e scemo che popolavano i cartoni animati di Yogi e Bubu (ok, lo so: nessuno sa chi siano, tranne i più vecchi tra di voi, che probabilmente si metteranno a piangere ricordando), e nemmeno dei leggendari (per quanto riguarda gli americani) poliziotti del Texas che vanno di moda adesso (e Capitan Miki allora? Anche lui era un ranger, del Nevada però).
Quella di ranger è in realtà una specializzazione professionale aperta a componenti di varie forze armate, statunitensi e non – il fatto che sia poi stato istituito un corpo di specialisti non ci deve stupire – un po' come accade al corso SEAL nella marina: l'accento viene in questo caso posto sull'abilità dei partecipanti di effettuare operazioni dietro le linee nemiche, sulla loro capacità di navigazione e di guida di un gruppo in situazioni estreme (non per nulla i corsisti sono per la maggior parte tenenti o sergenti, comandanti di plotone o di squadra). Quello che ci troviamo a fare in questo prodotto, invece, è comandare una forza composta esclusivamente da Ranger, impiegata in missioni più o meno legali a livello internazionale su territori di altri Paesi. Si parte dalla Russia per passare in Corea, dalla Colombia in Ecuador per finire in Afghanistan – gli scenari di addestramento dei ranger ci sono tutti: dalla neve russa e coreana alle giungle centro americane, alle sabbie dei brulli deserti montani del centro Asia. Le missioni vi vedono a comando di una squadra di due uomini che basa la propria azione operativa sul cosiddetto "buddy system", ovvero "tu copri il mio fondoschiena che io copro il tuo". Già qui possiamo iniziare a fare appunti al titolo: il sistema di intelligenza artificiale del vostro compagno è buono, ma non eccelso. Mi spiego meglio: un imperativo nella mente del vostro cibernetico commilitone è quello di starvi vicino, posizionandosi in modo da coprirvi di volta in volta o le spalle o il fronte – per fare ciò, se lo distanzierete troppo, compirà dei giri attorno a voi e poi si metterà quieto a proteggervi; in caso vi troviate vicino a un precipizio (capita non di rado nelle montagne coreane), dentro un edificio o vicino a un ostacolo particolarmente appiccicaticcio (si fa per dire: un passaggio molto stretto, una rete di recinzione, un cul-de-sac formato da scatoloni), il buddy si farà rispettivamente un bel ruzzolone o una seduta intensa di corsa contro il muro/l'ostacolo di turno. Questo è il male (chissà perché preferisco dire le cose brutte, così come mangiare quelle che non mi piacciono, per prime), passiamo ora al bene: trovarsi da soli in territorio nemico non è per niente bello – siamo d'accordo che in due non siete di certo un esercito, ma



Gli Scud (perlomeno quelli degli avversari) sono più belli quando sono a pezzi. Sta a voi farli saltare, coperti dal vostro fido buddy.

Non è bello fare tardi agli appuntamenti, specialmente quando le persone che vi devono portare a casa contano su di voi per essere protette...

Il campo di addestramento delle truppe al servizio dei narcotrafficanti colombiani ha un look decisamente professionale – nulla al confronto di quello della nostra base a Fort Benning, in Georgia, però.

La Distinguished Service Cross è il secondo miglior riconoscimento per l'abilità nel portare a termine le missioni...

Altro esempio di light sourcing in tempo reale: in questo caso sono alla ricerca dell'abitacolo di un aereo da ricognizione caduto – conviene però muoversi al di fuori della luce gettata dalle fiamme, per non essere dei bersagli troppo facili.

DIMMI CON CHI VAI E TI DIRO' CHI SEI

Una rapida carrellata sugli specialisti disponibili nella varie missioni...

FUCILIERE
Un simpaticone che vi accompagna in Russia e in Corea. L'equipaggiamento lo rende efficace sia come cecchino semi professionale, che come incursore, che come demolitore. Il jolly vincente.

RICOGNIZIONE
Mii, uno dei miei preferiti! Armato di un Heckler & Koch MP5 "soppresso", come recita la traduzione italiana, è un vero incubo per i trafficanti di droga. Peccato che l'MP5 non possa montare un mirino...

GRANATIERE
Una roccia. Quando io ero piccolo si diceva, per dire che uno era forte, che era un granatiere... L'M203 lo rende molto pericoloso quando si arrabbia. Peccato che non sia altrettanto silenzioso.

MITRAGLIERE
Il demolitore per eccezione. Porta una mitragliatrice pesante e si vede. E si sente.

CECCHINO
Sdraiarsi nella neve, lasciarsi cullare i pensieri dal leggero vento filtrato dai pini, dare alla pallottola quello che vuole: un bersaglio. Poesia zen. Peccato che raramente ci sia tempo per mettersi a leggerla.

CORPO A CORPO
Il più inutile (a mio avviso), anche se forse il più pittoresco: nei locali chiusi fa stragi (e non solo di cuori), ma nella giungla deve sparare un bel po' per fare del male a qualcuno con lo shotgun.

Il light sourcing del gioco (con l'utilizzo della 3Dfx) è buono e la silhouette dei due ranger che si coprono a vicenda è piuttosto suggestiva... Meglio però utilizzare gli occhiali per la visione notturna quando fa così buio.

già avete il doppio delle forze e il vostro compagno è estremamente efficace nel proteggervi... Altra cosa molto positiva è che il gioco vi dà la possibilità di prendere il comando di entrambi i componenti della squadra – alternatamente uno alla volta – permettendovi soluzioni strategiche non indifferenti, grazie alle diverse specializzazioni disponibili. L'approccio fondamentale alle missioni però può essere principalmente di due tipi: "spara bene chi spara per primo e soprattutto molto" oppure "io tiro giù quello lì, tu tiri giù quell'altro, piazziamo le bombe e scappiamo". Almeno questo è quanto ci spaccia la confezione... Ma procediamo con ordine e analizziamo prima la struttura base di ogni missione. Si comincia con la selezione dello scenario, poi si passa a un'introduzione filmata e infine a un briefing testuale relativo alla fase corrente della missione. Per esempio, in Colombia si tratterà di un'operazione in tre fasi, ovvero:
- neutralizzare le guardie del corpo di uno dei boss del Cartello della droga e quindi catturarlo;
- distruggere le caserme per l'addestramento di truppe;
- localizzare, e successivamente segnalare ai bombardieri, l'impianto di produzione della cocaina.

Le istruzioni fase per fase vengono fornite con una schermata dell'obiettivo da colpire, poi si preme la barra spaziatrice e si va.

Ogni singola missione ha un limite di tempo che, a mio avviso, pregiudica fortemente la possibilità di effettuare un'operazione stealth – è bello controllare il cecchino della squadra e tirare giù le guardie una per una, facendo sì che le altre non si accorgano di nulla (è la parte che mi piace di più), ma è poi altrettanto brutto scoprire che si è consumato tutto il tempo e che si è a metà del compito da svolgere. Occorre quindi saper bene valutare le proprie azioni nell'ambito del contesto operativo, per poi selezionare la tattica giusta di missione in missione (e la scelta non è mai troppo libera). La varietà degli scenari e delle missioni però permette comunque di spaziare nell'uso degli specialisti a disposizione e quindi, pur non permettendo una libertà assoluta a livello tattico, dà la possibilità di provare tutto il provabile nell'ambito delle capacità dei ranger.
Graficamente il gioco mi pare piuttosto soddisfacente: la telecamera è mediamente efficace (di quando in quando assume delle inquadrature da brivido, ma accade raramente), le texture non si spappano più di tanto (poco) e le animazioni sono molto belle, così come l'attenzione riservata ai dettagli dell'equipaggiamento delle truppe, anche per quanto

QUANTO SEI VICINO! QUANTO SEI LONTANO...

Smettendo per un attimo di giocare con il mirino del fucile (più che altro smettendo di guardare dal lato sbagliato – anche se ancora non sono arrivato a guardare da quello lungo), passerò a illustrarvi le diverse visuali in soggettiva selezionabili dal vostro fido ranger premendo X. Un consiglio che vale bene o male per tutte (tranne forse che per l'ACOG): ricordatevi di togliere questo tipo di visuale in soggettiva ripremendo X, prima di muovervi – vi conviene. ACOG e binocolo sono gli unici in comune a tutti i ranger.

2X SCOPE
E' quella che trasforma un semplice fuciliere in un semi-cecchino. Utile quando quest'ultimo non è disponibile e nel caso si debbano beccare nemici particolarmente ostici senza avvicinarsi.

ACOG
L'immagine non viene ingrandita, ma la luce viene amplificata tramite delle lenti arancioni (disponibili peraltro anche in commercio su occhiali da tiro e da guida), rendendo così possibile scorgere particolari che prima potevano sfuggire. Inoltre un puntino rosso al centro dello schermo, che varia in diametro in maniera inversamente proporzionale alla distanza da ciò che guardate, vi indica dove sparate quando premete il grilletto.

BINOCULARS
Il canonico binocolo, utile per piazzarsi da qualche parte e osservare i movimenti del nemico prima di attaccare. Non mi è ancora successo di usarlo, però l'idea è quella...

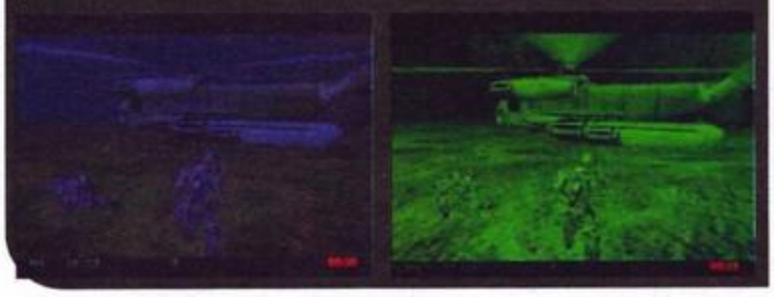
4X SCOPE
Appannaggio esclusivo dell'SSG da cecchino, offre lo stesso ingrandimento del binocolo aggiungendo, allo stesso prezzo, anche il mirino. Utilissimo e divertentissimo da usare, mediamente utile ai fini del gioco.

ALTRO
Più avanti nel gioco saranno disponibili altri due o tre sistemi di puntamento, tra cui quello a ricerca di calore; non mi è stato possibile fotografarli (più che altro perché quando ci sono arrivato avevo già consegnato la recensione), ma risultano estremamente efficaci quasi esclusivamente per il lavoro di cecchinaggio – valgono le stesse raccomandazioni (disinserimento prima di muoversi) fatte per gli altri.

La distruzione di impianti per la produzione di armi chimiche è una delle cose più giuste che si possano fare – poi però bisogna cercare di evitare i gas liberati.

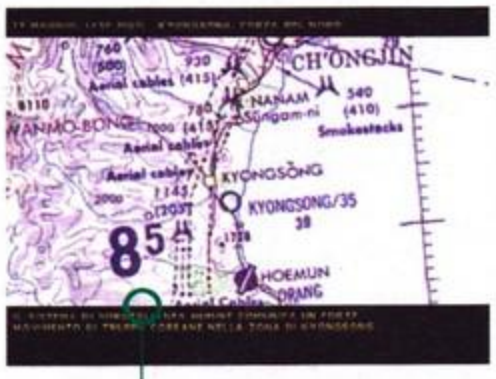
O O O – OCCHI DI GATTO....

Un breve ma significativo raffronto per quanto riguarda la possibilità, offerta dal gioco, di utilizzare gli occhiali per la visione notturna.
Nella prima foto vediamo senza ausilio alcuno l'elicottero che ci è venuto a salvare, mentre nella seconda ci appare molto più chiaro, seppure monocromaticamente verde. Gli occhiali sono molto utili nella campagna russa, mentre nelle altre (finora sono arrivato in Afghanistan) sono molto più utili le altre visuali (e qui vi rimando a un'altra raccolta di quattro foto...).



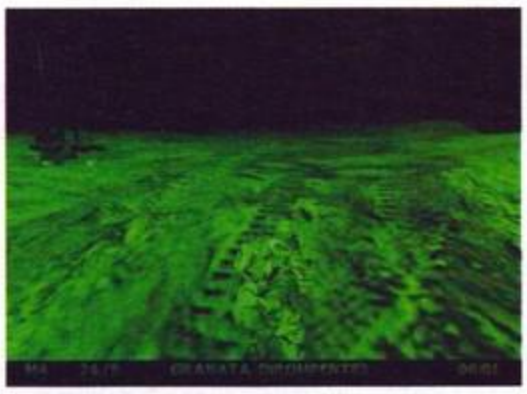
diversi gradi di difficoltà che influenzano, più che il numero dei nemici da abbattere, la loro e la vostra resistenza, in maniera rispettivamente direttamente e inversamente proporzionale (più è difficile il gioco più sono cattivi e resistenti i nemici e meno lo siete voi). La giocabilità è un discorso importante (come per tutti i giochi) e a se stante (come per tutti i giochi - ma allora perché lo specifico? State buoni, che devo consumare caratteri): Spec Ops cerca di compattare in maniera efficace tattica e azione e, a mio modesto avviso, ci riesce

Il mio buddy ha deciso di usufruire assieme a me del riparo del muretto mentre comunichiamo la distruzione dell'obiettivo – peccato che se mi capitasse di sparare lo beccherei diretto nella schiena.



I filmati introduttivi sono carini, ma non eccezionali. Qualche pecca nella traduzione italiana (come Humint, che sta per Human Intelligence, ovvero informazioni fornite da attività umane nella zona, al contrario di Elint, ovvero Electronic Intelligence, e che viene spacciato per un fantomatico sistema di sorveglianza).

riguarda i cambi d'arma durante le missioni stesse (se raccogliete un AK 47 è bello vederne la sagoma quando lo selezionate e il vostro ranger lo impugna). Altra nota di merito va agli effetti sonori e ai campionamenti delle armi: un M-16 "fa veramente un rumore inconfondibile" (citazione da?), così come un AK 47, "l'arma principalmente usata dal nemico, si riconosce dal caratteristico rumore secco" (e questa?). Le musiche sono molto ma molto blande e svolgono egregiamente un casto lavoro di contorno. Mi rimangono da considerare giocabilità e longevità del titolo (mi lascio guidare dai binari di ConsoleMania, d'altronde dopo tanti anni a dirigerla...): la seconda è parzialmente assicurata, se non da un elevato numero di scenari (cinque situazioni calde da risolvere, ognuna divisa con un diverso numero di missioni, di solito tre o quattro – non sono poche, ma non sono nemmeno molte), dai tre



piuttosto bene. Un esempio (e un confronto che mi è stato suggerito, sia da Mao che da alcuni ba- ba-bambini di Orion-E): Commando della Eidos è molto ma molto ma molto bello (non vi dico il tempo che ci ho speso) ma, alla fine, diventa praticamente una partita a scacchi, più che un simulatore di operazioni di commando. A Spec Ops questo non succede – l'azione vi segue costantemente e nelle scelte che prendete, siano esse di direzione, di vettori di attacco o di armi, dovete sempre e comunque tenerla presente, salvo rimanere con una gran rabbia in corpo e coi cadaveri di due ranger sulla coscienza. Il feeling che il gioco riesce a trasmettere è quello di essere sul posto, se vi sapete immedesimare – chiaro - e se vi piace questo tipo di tema; l'urlo del compagno che avverte della presenza del nemico in una determinata direzione, il crepitio (molto ben differenziato, ripeto) delle armi automatiche, il fruscio della pioggia tropicale diventano reali, così come la sensazione d'importanza della missione o il dispiacere per la perdita del compagno.
Una domanda ora mi sporge spontanea: a quando i Marine Recon?

Alex Rossetto

Il GPS vi sarà molto utile per trovare il punto prefissato per l'estrazione, che di solito avviene per elicottero. Si torna a casa, ragazzi...

Questi coreani non impareranno mai: prima gli Scud già armati con testate chimiche, poi la fabbrica di armi batteriologiche e quindi i Mig – ci tocca far saltare di tutto, di questi tempi.

PC

Spec Ops: Ranger Assault è un buon titolo. Oserei dire che si nota che è il primo di una serie e che spero che i programmatori sappiano imparare dalle limitazioni e dagli errori presenti. Grafica e sonoro sono buoni, la longevità è forse il punto debole del tutto (avevo installato la versione inglese per giocare, per poi successivamente sfruttare i salvataggi per quella italiana di cui fare le foto per la recensione: chiaramente la seconda installazione mi ha spappato il file dei salvataggi, quindi ho dovuto rifare tutto da capo. Le missioni perdono una metà del mordente quando si rifanno – specialmente se l'imperativo è quello di terminarle in fretta per tornare al punto precedentemente raggiunto nel gioco), mentre la giocabilità è ottima, sempre che siate degli appassionati (non come quelli che vanno al cinema a vedere Sniper con Tom Berenger o GI Jane con Demi Moore e poi si lamentano – cavoli, se andate a vedere film del genere dovreste anche avere un'idea di cosa aspettarvi e, se non vi gusta, evitate di andare per disturbare quelli che invece il film se lo stanno godendo). La sezione di contorno è piuttosto scarna: i filmati d'introduzione non soddisfano pienamente, pur essendo ben realizzati in stile giornalistico televisivo, e quello di fine gioco lascia un po' d'amaro in bocca. Valido e adrenalinico – orgasmicamente intenso, peccato che non duri molto.

HARDWARE

Passiamo in rassegna la roba dura di cui questa roba molle necessita per girare: al minimo abbiamo un Pentium 166, 16 mega di RAM 60 mega di spazio su ardisco, un CD otto per e schede video e audio compatibili con le DirectX di Finestre 95. Come raccomandato abbiamo invece: un Pentium 166 o maggiore, 24 mega di RAM, 60 mega di spazio su ardisco, un CD otto per, una 3Dfx (è una scheda grafica acceleratrice – non si sa mai...) e schede audio e video compatibili con le Dairect Ics di Finestre 95. Provato su un 266 MMX con 64 mega, lo spazio su ardisco tanto è sempre quello, un CD sedici per (lo so che girano i 36 ma il mio legge l'impossibile) e una 3Dfx non faceva una piega – e intanto controllava anche la posta elettronica. Per tutti i bambini possessori di una scheda con chipset Voodoo2, invece, su Internet (e quindi dovete avere anche un modem e un accesso alla rete) al sito www.SpecOps.org c'è una patch per avere le texture ad alta risoluzione. Viziati.

INTERNET? HTML? JAVA?

in 8 settimane!!?

EUREKA!

PROGRAMMARE in HTML & JAVA

Diventare "web-master" in 8 settimane!

Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!

XENIA
EDIZIONI

LA LEGGENDA CONTINUA

QUESTO MESE SU

OFFICIAL Nintendo® Magazine

L'UNICA RIVISTA UFFICIALE con:
Nintendo 64 + Game Boy + News
+ Preview + Recensioni + Trucchi
+ Soluzioni + Novità dal Giappone
e molto altro ancora ...

TONIC trouble

SCONVOLGERA'
IL VOSTRO SENSO DELLA REALTA'!

Ubi Soft S.p.A.
Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02/861484 - Fax 02/8056032
email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

© 1998 Ubi Soft. Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari

Non scherzate con questo flipper, lui ha sicuramente più palle di voi.

Ben dieci, per l'esattezza, sono le palle di questo flipper, che in determinate combinazioni di gioco possono venir fuori tutte assieme per momenti di frenetica cuccagna. Chiunque abbia una certa passione per le "simulazioni di flipper", probabilmente conoscerà già la serie Pro Pinball della Empire, che torna in grande stile con un modello dedicato alle folli corse in macchina per le strade degli USA. Un modello di flipper solo, come è caratteristica comune a tuta la serie, ma riprodotto con tale dovizia di particolari da essere disarmante, a tratti: per dare soltanto un'occhiata alle molteplici possibilità di configurazione del nostro flipperone bisogna investire un buon quarto d'ora. Oltre ai vari settaggi grafici (si arriva fino ai 1280x1024 pixel di risoluzione) e sonori, è infatti possibile alterare l'inclinazione del tavolo, selezionarne l'età (nuovo di pacca, così così, usato da fare schifo) e persino accedere ai "dipswitch" di sistema, in qualità di operatore, per alterare i parametri di gioco in maniera certosina. Verrebbe da pensare, cari amici, che il flipper sia un gioco semplice, dove bisogna soltanto tenere la palla in gioco più che si può; e verrebbe anche da pensare che c'è poco da divertirsi e senza dubbio nessuna strategia nel farlo; e si potrebbe persino ritenere che, quando la dannata pallina decide di infilarsi giusto in mezzo tra i due respingenti, non si può far altro che andare a casa. Giocando a Big Race USA, invece, ci si convince del contrario: non solo le possibilità "strategiche" (parola da prendere con beneficio d'inventario) sono parecchie, vista la quantità di sottogiochi presenti nel flipper stesso, ma ci si rende persino conto di come uno di questi vecchi cassoni, se così evoluti, sia in realtà qualcosa di non meno complesso di un normale videogame. E quanto alla pallina che si infila dritta in mezzo, esiste sempre la possibilità di dare un bello scossone alla macchina (non al computer, basta premere un tasto) e cercare di rinverdire le sorti della nostra amica sferica. Ma non è tutto: Big Race vi offre persino la possibilità di ammirare nei particolari il tavolo da gioco, ed è presente addirittura uno slide-show pieno di belle immagini che lo ritraggono dalle angolazioni più suggestive; bello, eh? Inutile dire che, di fronte a cotanta precisione, anche il modello fisico è accuratissimo, anche perfettamente rispondente alle eventuali modifiche apportate dal giocatore/utente. Come i modelli più recenti, poi, Big Race include un display a matrice di punti che mostra graficamente cosa accade quanto intraprendete la strada dei vari bonus, oltre al punteggio. Se vi va, infine, potete anche giocare contemporaneamente contro un amico tramite LAN o Internet. Occhio però a non far girare troppo le palle.

Jacopo Prisco

L'Air Bag è un particolare bonus che impedisce la caduta nel baratro della vostra pallina...

La macchina della polizia non poteva mancare, visto che siamo negli Stati Uniti...

Ecco uno dei particolari del flipper, ammirabili a piacimento, per osservare ogni singolo dettaglio del tavolo.

Una delle 3 possibilità di visualizzazione del tavolo, differenti tra loro per l'inclinazione e l'ampiezza del campo visivo.

PC

Realizzare un videogioco di flipper su computer sembra una gran comodità: niente parti meccaniche, niente riparazioni da fare, niente monete da inserire, e via così. Sembra anche piuttosto semplice, perché in fondo non è altro che una pallina che viene sbattacchiata qua e là da due respingenti. La serie Pro Pinball si è invece sempre contraddistinta per la fedeltà simulativa veramente impressionante, tanto che si concentra su di un solo modello alla volta per ricrearne perfettamente ogni singolo aspetto. La grafica è dettagliatissima e colorata, gli effetti convincenti, la musica davvero bella e la quantità di opzioni è addirittura disarmante. La complessità del programma è tale che Big Race richiede un computer di tutto rispetto per girare al meglio con tutti i parametri grafici al massimo e in altissima risoluzione, e richiede anche un grande appassionato di flipper per essere apprezzato. Chiunque voglia soltanto tirare un po' di palline potrebbe preferire titoli meno "professionali" e dotati di più di un tavolo. In quanto a realizzazione tecnica, tuttavia, siamo a livelli di eccellenza.

HARDWARE

Vi basti sapere che le specifiche raccomandate prevedono un P2/266 con 64MB di RAM e una scheda grafica preferibilmente AGP da almeno 8MB! Ciò è dovuto alla complessità grafica del gioco, ma ci sembra francamente un po' troppo per un flipper. Big Race gira comunque anche su un P90 con 16MB di RAM, scendendo però a compromessi con la risoluzione e la quantità di effetti grafici. Se volete gira anche sotto DOS e richiede da un minimo di 2 a un massimo di oltre 550 (!) MB di spazio su disco.

END

daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.

Roooaarr.

COMUNICATO Motorshow DI BOLOGNA 1998

Lion Network "LIVE FROM MOTORSHOW"!!!

RAGAZZI DAL 5 DICEMBRE SAREMO AL MOTORSHOW DI BOLOGNA NELLO STAND ITALJET (PADIGLIONE N.20). GRANDI SORPRESE VI ASPETTANO!!!

Tutti i giorni saremo in collegamento videoconferenza in diretta con la trasmissione su TMC2 con Adriana e i nostri redattori telematici...
Con il nostro inviato speciale Andrea Besana organizzeremo servizi, inchieste, interviste, divertimento!!!

AVREMO LA GRANDE TECNOLOGIA, LA SPERIMENTAZIONE E L'AVANGUARDIA.... LE CARATTERISTICHE CHE HANNO RESO UNICO LION NETWORK LE TROVERETE AL MOTORSHOW! TELEVISORI, VIDEOREGISTRATORI, COMPUTER, FAX IN DIRETTA, IL NOSTRO SITO (WWW.LIONNETWORK.COM)... LION NETWORK, UNA TELEVISIONE PER DIALOGARE CON VOI ANCHE ATTRAVERSO QUESTI GRANDI EVENTI!

Nello stand saremo in compagnia di ConsoleMania, The Games Machine, Nintendo Magazine e tutte le altre testate Xenia Edizioni con cui organizzeremo grande spettacolo e divertimento!!!
Vi aspettiamo per giocare insieme e per vivere grandi emozioni!!!

Dalla pista ai nostri monitor tutte le polemiche tra Formula 1 e Campionato Cart americano. Quale conta di più? Quali sono i piloti più forti? E le monoposto più veloci?

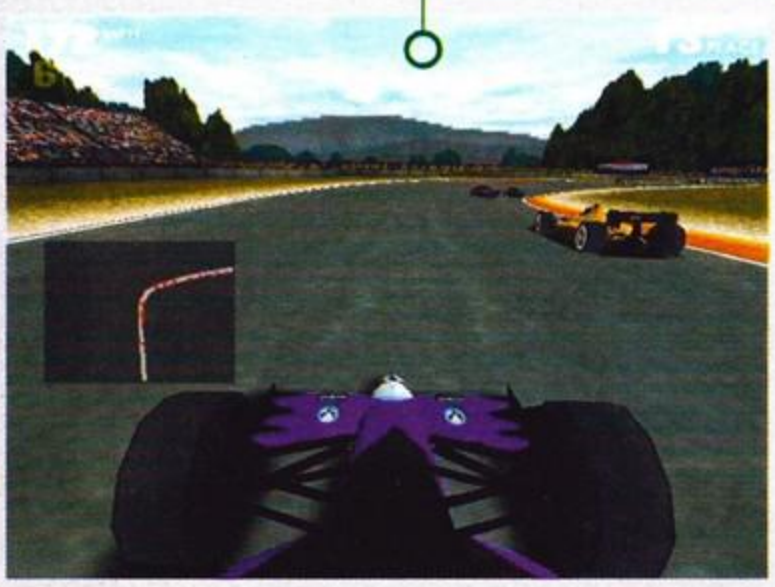
Spettacolo a Milwakee: le auto sfrecciano a più di trecento all'ora e si sfracellano sui muretti laterali. Anche questa è Formula Cart.

Risposte difficili e tutt'altro che scontate, perlomeno a giudicare dall'interesse di sponsor e spettatori equamente divisi tra le due discipline. Negli USA impazziscono tutti per le auto al metanolo, mentre nel vecchio mondo si incendiano gli animi per i duelli tra Schumacher e Hakkinen (non aggiungo altro visto che, mentre scrivo, mancano dodici ore al gran premio di Suzuka...)(mentre io rileggo, invece, il supertedesco ha spento il motore in partenza come un principiante all'esame della patente... Bravo davvero! NdMax). Inoltre, ormai da diversi anni lo scambio di piloti e tecnici tra le due federazioni è pressoché costante. Come rispondere ai quesiti del cappello, dunque? Mah, senza voler toccare gli aspetti tecnici e i regolamenti, non riesco a non essere di parte e colgo l'occasione per far riflettere gli amici a stelle e strisce sul fatto che i piloti che dalla Formula 1 passano al Campionato Cart americano sono generalmente alla fine della carriera e non hanno mai raccattato molti punti nel circus iridato, mentre quelli che dalla Formula Cart arrivano in Formula 1 sono generalmente i campioni della categoria (vedi Villeneuve o il futuro Zanardi). Ci sarà pur una ragione, o no?

In ogni caso lasciamo da parte queste annose diatribe e concentriamoci su Newmann Hass, titolo dedicato alla Formula Cart che si va a inserire nell'affollatissimo settore degli arcade automobilistici per PC, nicchia videoludica in cui regna incontrastata la tecnologia hardware più esasperata e la spettacolarità a tutti i costi. In un ambiente tanto selettivo e sempre nell'occhio del ciclone, il titolo della Psygnosis rischia di uscire con le ossa rotte, non tanto per l'impostazione eccessivamente semplicistica, quanto per la realizzazione globale tutt'altro che impeccabile e troppo "simile" a quella del suo predecessore. In altre parole il gioco in questione,

Partenza lanciata sulla linea del traguardo: bandiera verde e ostilità aperte!

Questa serie di chicane con cordoli alti tre metri metteranno a dura prova i vostri riflessi e le sospensioni dell'auto (quest'ultime solo a parole...).



Ma che belle montagne quadrate...

Palme e cielo sereno a Long Beach. Peccato che tra poco in pista si scatenerà l'inferno. Inevitabili, infatti, contatti e collisioni a ripetizione.

infatti, sembra essere l'esatta copia di Formula 1 '97, aggiornata e ambientata sui tracciati d'oltreoceano. Tutto, a partire dalle visuali disponibili fino ad arrivare agli effetti grafici di sgommate e fumo sollevato dagli pneumatici, sembra essere esattamente quello di un anno fa. Se a ciò aggiungiamo la presenza di alcuni tra i più brutti fondali mai visti (si tratta di una trasposizione in alta della bassa risoluzione della console della Sony con tutti i conseguenti spixellamenti vari...) si capisce come il quadro complessivo sia tutt'altro che esaltante.
Non è stata migliorata (né eliminata) nemmeno la spiacevole funzione di "zoom out" che si attiva ogni volta che si verifica un incidente, rendendo la guida impossibile e non regalando nulla o quasi alla spettacolarità di gioco.
Per quanto concerne le caratteristiche vere e proprie sappiate che potrete vestire la tuta ignifuga di uno tra sedici i piloti (nella maggior parte ufficiali, con l'eccezione di un paio di scuderie inventate, tra cui non poteva mancare quella della Psygnosis stessa) che si danno battaglia nel campionato americano. Non c'è differenza di sorta tra i sedici temerari, come non ci sono differenze sostanziali tra una vettura e l'altra (ricordate che ho parlato di purissimo arcade, no?). I tracciati su cui darvele di santa ragione sono undici e annoverano tra le fila anche autentiche celebrità, come il catino ovale di Milwakee, i saliscendi di Laguna Seca o i grattacieli di Long Beach, per non parlare della larghissima pista ricavata da un aeroporto a Surfer's Paradise. Le modalità di gioco spaziano dalla canonica Gara Veloce alla Corsa Singola, passando per Campionato e Sfida (sia su uno stesso PC che in rete). Disputerete prove libere, qualificazioni e gran premio, ricordando sempre che i regolamenti sono differenti da quelli della Formula 1. La fase di prove, infatti, durerà solo un limitato numero di giri da percorrere in rapida successione. La partenza, invece, è lanciata e richiede non poca perizia per poter sfruttare al meglio la scia dell'avversario che precede, senza commettere infrazioni o sorpassare prima della bandiera verde.
Due parole vanno spese sulla sezione dei box, abbastanza ben realizzata, specie tenendo conto della possibilità di impostare la strategia delle soste e di comunicare con i meccanici in modo da predisporre le operazioni da effettuare nella pit lane.
Entrando ai box la visuale diventa laterale e si possono ammirare le texture che ricoprono la carrozzeria dell'auto e i meccanici poligonali. Le skin utilizzate per le monoposto sono abbastanza azzeccate e spesso sono ricche di dettaglio o di ombreggiature. Non si può dire lo stesso di asfalto e di altri oggetti sullo schermo.
Anche se ho parlato di arcade senza compromessi (provate ad andare con due ruote sull'erba e capirete che per quelli della Psygnosis non c'è differenza con l'asfalto...) è possibile impostare un certo numero di parametri per aumentare il realismo del gioco. In tal senso è possibile aumentare l'intensità dei danni, togliere gli aiuti in frenata e sterzata e decidere il livello di bravura dei piloti avversari. I livelli di difficoltà sono quattro o cinque, ma in ogni caso non si tratta certo di piloti imprendibili, tutt'altro. Uno degli aspetti che maggiormente mi hanno infastidito, infatti, è la scarsa intelligenza artificiale dei piloti mossi dal computer e la loro mancanza di performance in pista. Ai livelli intermedi, infatti, è assai semplice vincere una gara anche partendo ultimi, magari solamente speronando tutti gli avversari. Va bene che Newman Haas è un arcade, ma così si esagera!
Le auto possono anche essere leggermente elaborate, impostando i settaggi di base. Nulla di più semplice: basta scegliere il tipo di pneumatici, l'incidenza degli alettoni, la pressione delle gomme e un paio di altre caratteristiche di facile regolazione.
Gli oggetti presenti su schermo non sembrano pochi, anche se in giro si è visto decisamente di meglio, specie per quanto concerne definizione e ricchezza di dettaglio. Ancora una volta mi trovo costretto a notare come alcuni tracciati sembrino molto più vari e dettagliati di altri, decisamente più scarni ed essenziali e si riaffaccia quindi alla mente il tarlo di un completamento grossolano giusto per arrivare in tempo per l'uscita natalizia.

DuspiS

Dopo l'inevitabile urto la nostra vettura si intraversa. Niente paura per la meccanica, visto che per danneggiarla è necessario un frontale a trecento all'ora con una schiacciasassi.

Sosta ai box con rapido cambio gomme e rabbocco del carburante. Se l'auto è danneggiata, altri meccanici intervengono sostituendo le parti rotte.

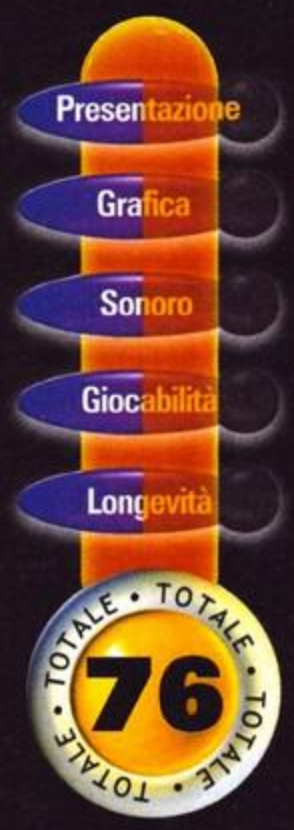
Visuale da dietro il pilota che consente di evidenziare ancora una volta lo scarno paesaggio e lo spixellamento del fondale.

PC

Direttamente dagli sviluppatori di quel Formula 1 '97 che tanto scalpore e tante polemiche suscitò su queste pagine più di un anno addietro, Newman Haas Racing si presenta al grande pubblico informatico come uno dei titoli natalizi di punta della casa di Liverpool, ormai completamente risucchiata all'interno delle macrostrutture Sony. Nonostante il sottoscritto accolga sempre con fare benevolo tutti i giochi di corse che si palesano negli scantinati di via Carducci, Newman Haas è stato una mezza delusione e va pertanto inserito nel limbo dei titoli senza sale, destinati a suscitare interesse per un limitato periodo di tempo. La sensazione di trovarsi di fronte a un qualcosa di già visto è notevole e non aiuta certo a ben predisporsi, specie quando si notano bachi e imperfezioni non corretti. La curva di apprendimento è quasi inesistente, dato che l'immediatezza del titolo Psygnosis è ai massimi livelli. Ai minimi storici, invece, va a collocarsi la longevità, dal momento che possibilità di miglioramento non ce ne sono e ben presto lo scarso spessore del gioco verrà fuori.
Passando all'analisi tecnica, lasciando da parte i macroerrori per la grossolana e brutale conversione, il gioco non si difende malissimo, risultando veloce anche su macchine poco potenti (ho detto veloce, non fluido...). Certo, non si tratta di nulla di sofisticato e i fenomeni di clipping un po' ovunque o le pareti invisibili che costringono a seguire la pista ne sono la prova lampante. In ogni caso, se cercate un giochino semplice e immediato, moderatamente coinvolgente e avete problemi di tempo libero, probabilmente Newman Haas potrebbe anche intrigarvi. In caso contrario accattatevi Colin Mc Rae che vi fate un favore...

HARDWARE

Per giocare con Newmann e con il suo degno compare Haas basterà un Pentium 166 con 32 MB di RAM, Windows 95, scheda sonora Direct Sound compatibile e una buona scheda 3D. Per goderlo appieno sarà invece necessario possedere un bell'acceleratore grafico e un processore un po' più performante.



FRAG MASTER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

L'AZIONE DI GIOCO? ESPLOSIVA!!!

- IDEALE PER L'UTILIZZO CON TUTTI I GIOCHI IN SOGGETTIVA
- INTUITIVO CONTROLLO A 2 MANI E PRESA CONFORTEVOLE
- CONTROLLO A 4 ASSI DI MOVIMENTO
- 4 GRILLETTI E 6 PULSANTI
- SOFTWARE THRUSTMAPPER INCLUSO
- PROGETTATO PER WIN 95/98

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA, ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

Appena prima dell'ondata di sparatutto in soggettiva di ultima generazione, la Rogue riesce a piazzare un missionpacco di tutto rispetto. Che sia in grado di farsi valere anche tra cotanta competizione?

Il mio amico Vincenzo sfodera una delle sue migliori pose da tamarro per questa foto ricordo scattata durante una sessione in coop. Notate la nuova arma che imbraccia (il fucile ETF a chiodi) e il reattore sullo sfondo che mi sa un po' di livello segreto... sshhh, non ditelo!

Mi sono accostato a questo Ground Zero con un po' di titubanza, perché per caso mi è capitato di leggere qualche recensione sulla rete proprio quando l'ho ricevuto: ebbene, ho notato una pressoché unanime tendenza a giudicarlo piatto e noioso, la qual cosa non mi aveva certo ben disposto. Non appena lanciata la prima mappa, comunque, ho apprezzato i bei giochi di luce colorata e l'ambientazione suggestiva. Continuando il gioco, non ho potuto che ammirare la bellezza e la complessità delle mappe: figuratevi che spesso e volentieri persino i "secret" sono stati divertenti da scovare, e questo detto da me - che li ho sempre odiati - significa veramente qualcosa!

Insomma, non vedevo proprio che cosa ci fosse di tanto brutto. Quando poi, al terzo o quarto livello, mi sono trovato improvvisamente faccia a faccia con un orrendo ragno meccanico capace di salire sui muri e balzarvi sulla capoccia, ho immediatamente fatto due cose: 1) ho cercato disperatamente di riattaccarmi gli arti che mi aveva strappato via; 2) mi sono reso conto che non mi ero mai divertito tanto giocando a Quake 2. Certo, risolvere i punti deboli e aggiungere sulla base di quanto un titolo già offre di suo è il dovere di ogni Mission Pack, ma alla Rogue hanno svolto davvero un ottimo lavoro. Le mappe sono ben diciotto, a cui se ne aggiungono altre quattordici solo per il deathmatch: per la gioia di chi gioca col cavo seriale come me, molte sono abbastanza piccole da permettere il gioco uno contro uno, come l'ottima Razor's Edge ambientata metà dentro e metà fuori una base spaziale, nel vuoto. Tra l'altro ci sono molti power-up esplicitamente pensati per il DM, tra cui una bomba potentissima e vari tipi di sfere che vi volteggiano intorno proteggendovi o addirittura vendicando la vostra morte (in pratica, si mettono a braccare il vostro uccisore senza pietà finché non lo fanno fuori). Per quanto riguarda le armi aggiuntive, sono quattro (a proposito, il supporto alle armi visibili è integrato nel Pack e ci sono degli ottimi modelli anche delle armi aggiuntive). Abbiamo un lanciagranate che spara delle mine in grado di estroflettere dei braccini metallici e ancorarsi al muro o al soffitto, per esplodere non appena qualcuno si avvicina... regolare. Quindi una riedizione bella da vedere ma un po' debole dello sparachiodi, che tira delle cosiddette "flechette" ma lascia in definitiva il tempo che trova. La terza innovazione bellica è una motosega, che inizialmente promette tantissimo ma non dà le stesse sensazioni di DooM in quanto non si pianta nei nemici e li riduce in carne trita, ma si usa più come uno sciabolone; comunque sia loro sono in grado di muoversi e sparare mentre li segate, per cui vi potete immaginare che alla fin fine sia un po' una truffa. Ho lasciato per ultima l'arma più gustosa: un raggio al plasma continuo che richiama da vicino il Thunderbolt del primo Quake. A differenza di quest'ultimo però non ha gittata limitata, per cui è più versatile, anche se fa meno male.

Lo spazio a mia disposizione si sta esaurendo, ma voglio dirvi ancora un paio di cose: innanzitutto una buona notizia circa l'intelligenza artificiale, che è stata "migliorata" un po'. Con questo non mi riferisco a chissà cosa, ma almeno al fatto che i mostri sparano prima e sono più reattivi, il che rende Ground Zero più difficile di Quake 2 al livello hard (il che per me è un gran bene). Infine, le tracce audio: le ho trovate molto superiori e di gran lunga meno "invasive" di quelle originali. Ho detto tutto: lo spero... ciao.

SG

A proposito di armi redivive, ecco qua la più attesa: la motosega di DooM, più dentata e insanguinata che mai. Peccato che si usi praticamente come l'ascia di Quake...

Con il raggio al plasma ho appena fatto ribaltare un Gunner, e anche questa misera guardia sta per fare la stessa fine. Sarà pure già visto, il Thunderbolt di Quake redivivo, ma dà un gusto che non immaginate!

Ecco qua l'orrido ragnaccio che costituisce uno dei punti forti, e contemporaneamente la cosa più schifosa di tutto Ground Zero. Non so se notate il punto di vista: è un po' come dire... dal basso... praticamente sdraiati riversi, e un pochino sbudellati.

PC

Che devo dire? Anche per il primo Quake, per quanto mi riguarda l'esperienza più appagante era stato un Mission Pack. In quel caso però si trattava del primo, lo Scourge of Armagon sviluppato dalla Hipnotic (ora Monolith), mentre il pacco della Rogue, benché professionale, non mi aveva esaltato. Ora invece i ruoli si sono invertiti ed è Ground Zero a qualificarsi nella mia classifica personale come esperienza definitiva per quanto riguarda Quake 2. Architettura, illuminazione, nuovi mostri e armi... citando me stesso potrei dire "è tutto spettacoloso!". Non riesco veramente a capire come possa essere piaciuto tanto poco ai recensori che mi è capitato di leggere on-line. O meglio, forse posso fare un'ipotesi: e cioè che i suddetti si annoiassero perché in fondo non avevano nessuna voglia di giocare ancora a Quake 2. Purtroppo infatti, alla fin fine anche per Ground Zero vale la considerazione fatta nel commento dell'altro Mission Pack che ho recensito su questo numero, Zaero: e cioè che il rischio di questo titolo, alla fin fine, sia che arrivi fuori tempo massimo. Se però Q2 vi piace ancora, oppure volete giocare in coop o DM uno contro uno, fateci un bel pensiero.

END

GRANDI PAD PER FORMIDABILI GOAL!

IDEALI PER TUTTI I GIOCHI DI CALCIO!
COMPATIBILI MS-DOS & WINDOWS®

I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI AL PUBBLICO IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SAITEK X6-32M
PAD A MICROSWITCH • 8 PULSANTI DI FUOCO • FUNZIONI AUTOFIRE/TURBO — **L. 59.000**

SAITEK X6-33M
DIGITALE E ANALOGICO • 8 PULSANTI DI FUOCO • FUNZIONI AUTOFIRE/TURBO — **L. 45.000**

SAITEK X6-34M
4 ASSI • 4 PULSANTI DI FUOCO CONFIGURABILI FINO A 8 PULSANTI — **L. 20.000**

SAITEK X6-31M
PAD A MICROSWITCH • 6 PULSANTI DI FUOCO • FUNZIONI AUTOFIRE/TURBO — **L. 45.000**

Saitek™*
*™& Logo licensed to Mega World International Ltd.

Software&Co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

HARD WARE
HARDWARE

DISPONIBILI PRESSO I MIGLIORI PUNTI VENDITA Software&Co
PER CONOSCERE IL RIVENDITORE DELLA TUA ZONA CHIAMA IL NUMERO: 0332/861133

TEAM EVOLVE/MACMILLAN DIGITAL PUBLISHING PER PC

Un altro pacco per Quake 2 sgomita per trovare posto sugli scaffali del vostro negozio di fiducia. Non è niente male, ma forse un po' fuori tempo massimo...

Questo mese mi sono capitati da recensire altri due "Mission Pack" per Quake 2, presumibilmente gli ultimi dato che una panoplia di titoli di nuova generazione sono alle porte, tra cui il bel SHOGO che avete trovato sullo scorso numero. Senza contare i vari Half-life, Sin, Blood 2 e talmente tanti altri che, se dovessi citarli tutti, avrei già finito la pagina a mia disposizione!

Passiamo dunque senza por tempo in mezzo a parlare di Zaero. Si tratta di un titolo ufficiale, anche se non prodotto dalla stessa id software: in pratica la casa di Dallas ne è a conoscenza, anzi l'ha provato e ha dato la sua approvazione, benché non sia stata assolutamente coinvolta nella sua produzione come invece è accaduto per i Mission Pack della Xatrix e della Rogue. La cosa certa è che non si tratta assolutamente di una collezione di mappe messa insieme alla bell'e meglio per lucrare alle spalle della tecnologia altrui. Anzi, il gruppo Team Evolve che ha sviluppato Zaero è composto da veterani tutt'altro che sprovveduti: tra le loro produzioni precedenti spicca Painkeep, una delle più originali modifiche per deathmatch del primo Quake, e il principale progettista dei livelli di Zaero è nient'altri che Mexx, autore dell'omonima serie di mappe per Quake che ho anche incluso sul Silverdisk mesi fa, riportando un grande successo e applausi croscianti.
Zaero conta un totale di 14 livelli: in effetti sono un po' pochini, ma bisogna considerare il fatto che sono ottimi anche per il deathmatch. Titoli simili vantano molti più livelli, molti dei quali servono tuttavia al solo DM, e poi la qualità conta molto più del numero, vi pare? Dal momento che sono comunque molto grandi, scordatevi di usare le mappe di Zaero per il deathmatch 1-contro-1 (per chi, come me, gioca spesso via cavo seriale o su piccole LAN questo è quindi un problema). Ma passiamo in batta alla descrizione delle nuove armi, sicuramente il punto di forza di Zaero: abbiamo innanzitutto delle trappole laser simili a quelle di Duke Nukem. Siccome ora il gioco è in 3D reale, comunque, le mine si possono attaccare a superfici inclinate, per cui sono molto più utili e divertenti di quelle del Duca (che non avevano mai davvero convinto).
Poi ci sono granate EMP che paralizzano le armi nemiche per qualche secondo, utili in deathmatch ma anche nel gioco singolo contro gli avversari più ostici: una goduria vedere i nemici inermi cercare di sfuggire ai vostri colpi. Molto divertente poi è l'A2K, in pratica una mega-bomba suicida: si usa solo in DM e vi fa deflagrare al centro di una sfera di fuoco così grande che, con buona probabilità, farà fuori molti avversari facendo così salire il conto dei vostri "frag" nonostante la prematura dipartita. La cosa esilarante è che, mentre la attivate, emette per qualche secondo una risata agghiacciante che avverte i vostri avversari, cosicché in genere nasce un fuggi-fuggi generale da comica di Buster Keaton!
Ma l'arma più divertente è senza dubbio lo Sniper Rifle, o fucile da cecchino, con il quale potete divertirvi a colpire i nemici da distanze prima impensabili. Guardate un po' la serie di foto che ho realizzato per farvi un'idea.
Per quanto riguarda i nemici, incontrerete il Segugio Infernale già nel primo livello. Si tratta di un cagnaccio che gli Enforcer tengono alla catena, per liberarlo contro di voi non appena vi avvistano, e con un solo morso è in grado di farvi provare molto dolore. Oltre a questo c'è una specie di tank più piccolo ma molto più veloce, realizzato abbastanza bene. Se dal punto di vista dei nuovi avversari non siamo allo scialo, bisogna dire che il boss finale è invece molto ben fatto. Vi tira addosso veramente di tutto, comprese le flare e le granate EMP! Per fortuna che la mappa è molto complessa e piena di tubi nel quale nascondervi, tant'è vero che è anche una delle più divertenti da giocare in deathmatch.
Ma ora il tempo stringe, e senza fallo passo al commento e tiro le somme.

Stefano "sono uno Zaero" Gaburri

Una delle cose più divertenti di Zaero: proprio all'inizio, quando avete ancora solamente il misero Blaster, incontrate un temibile Tank Commander. Per fortuna una navicella alleata passa sopra la sua testa e gli scarica sul coppino un missile da venti tonnellate!

Altra striscia "cinematografica" per illustrare ai miei cari lettori l'estrazione e il mirino del fucile Sniper, ovvero da cecchino. Potente, anche se mentre mirate siete alla mercé dei buontemponi che volessero venirvi alle spalle.

Quando dico che un flare sparato vicino ad un giocatore lo acceca, non sto esagerando. Guardate un po' che effetto fa avvicinarsi a uno sparato da voi stessi!

Come le mine laser che si appiccicano ai muri, anche il Recon Visor è ispirato direttamente a Duke 3D, e precisamente alle telecamere che permettono di sbirciare in altre parti del livello. L'unica differenza è che si porta con sé e si attiva quando si vuole. Utile soprattutto in DM...

PC

Zaero è senza dubbio divertente: se siete appassionati di Quake 2 non credo proprio che vi deluderà. I livelli non sono tantissimi ma sono vasti e ben congegnati, con molti spazi aperti e - a tratti - delle architetture veramente ben concepite. Certo, le maggior parte delle innovazioni si applicano meglio al deathmatch che al gioco singolo e la presenza di server di Zaero per il gioco in rete è alquanto improbabile dalle nostre parti... onde per cui si può supporre che un eventuale acquirente italiano si perda la maggior parte del divertimento. Oltre a questo altri difetti non ce ne sono, a parte quello di fondo che però sta a voi valutare: se dopo tanti mesi avete ancora voglia di giocare a Quake 2, e soprattutto di tirar fuori dei soldoni per farlo. Che ne dite?

END

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION

NINTENDO

SATURN

SUPER NES

NEO GEO

GAME BOY

MEGADRIVE

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

HTTP://WWW.XENIA.IT

AGE of EMPIRES® THE RISE OF ROME EXPANSION

La prima espansione ufficiale all'apprezzato strategico in tempo reale di Microsoft colma una vistosa lacuna del titolo originale: l'assoluta mancanza della civiltà romana...

Che la Microsoft abbia finalmente ingranato una marcia alta (oddio, non sarà proprio la quarta... Ma è sempre meglio che fondere il motore, no?) anche nel mondo dei videogiochi è un fatto acquisito e riconosciuto da tutti. Tra i vari titoli sfornati negli ultimi due anni dalla sezione "giocosa" del colosso di papà Bill Gates possiamo senza alcun'ombra di dubbio citare come paladino di questa trasformazione proprio Ages Of Empire, uno strategico in tempo reale a metà fra Civilization e Warcraft che ha decisamente riscaldato gli animi degli appassionati molto più di alcune produzioni giunte da Software House più blasonate (come si dice... Più in alto vai....). A distanza di un annetto dall'uscita del gioco in questione vede finalmente la luce la prima espansione ufficiale: Rise Of Rome, che già dal nome è tutta un programma... Eh sì, perché una delle poche cose che proprio non sono mai riuscito a digerire di AoE era la completa e totale mancanza dei nostri avi latini in un gioco che banfava di essere una brillante ricostruzione storica della nascita degli imperi e della loro affermazione... Ma come, e i Romani dove li metti? Che è, sono forse meno importanti dei Fenici (che peraltro erano chiaramente presenti con le loro belle navi)?!?

I nuovi scenari si rifanno a quelli già introdotti in AoE: in questo caso dovremo guidare la crescita della piccola Roma alla conquista dell'Impero... Auguri!

Ed eccolo qui: Cesare, in tutto il suo splendore... O almeno finché quel grosso proiettile non lo colpirà in piena faccia....

Comunque, polemiche a parte, il mondo degli antichi progenitori del Duspa è davvero una miniera di spunti belli che pronti a rivitalizzare gli schermi di tutti quelli che hanno già riposto con cura il titolo Microsoft nella pila dei "belli, ma una volta finite tutte le campagne...". A dire il vero questo RoR non è solamente una raccolta di nuove campagne, anzi: l'introduzione di ben quattro nuove civiltà (oltre ai Romani ci sono Cartaginesi, Macedoni e Palmizi) significa anche nuove costruzioni (un totale di 25 nuovi palazzi), nuove tecnologie da scoprire e nuove meraviglie architettoniche (non poteva mancare il Colosseo, no?) da aggiungere ai nostri insediamenti e, ovviamente, nuove unità da combattimento. Tra queste (di solito sono l'elemento più atteso di questo genere di espansioni) possiamo scovare nuovi animali da trasporto (bighe, cammelli, crociati a cavallo), ma anche nuove imbarcazioni (di tipo difensivo, però) e nuove torrette d'avvistamento. Insomma, grazie a questa bella iniezione di novità gli amanti del real time avranno di che trastullarsi per giorni e giorni... L'add-on è tratto!

Massimo "NKZ" Nichini

Il potere della conversione: più che parlare agli animali S.Francesco sembra avere una linea diretta con il suo Superiore....

Non solo S.P.Q.R.: poter utilizzare Annibale e la sua armata è a dir poco divertente... Spacco tutto!

PC

Un add-on che aggiunge nuovi elementi di gioco, modificando in parte gli equilibri del titolo base e aumentando in maniera considerevole il ventaglio di opzioni. Consigliato (com'è logico) a chiunque abbia apprezzato AoE senza riserve.

HARDWARE

Essendo Rise Of Rome un semplice add-on per Ages Of Empire, i requisiti hardware necessari sono gli stessi pretesi dal gioco originale, e quindi un Pentium 90 (meglio se almeno 133), 16MB di RAM e un totale di circa 100 MB di spazio sul disco fisso (compresa l'installazione di AoE).

END

Ed eccomi a rirecensire Johnny Herbert's GP, su espressa segnalazione di Halifax (il distributore di questo titolo per l'Italia). Ho infatti dovuto tornare sui miei passi, in quanto, effettivamente, è risultato che io abbia scritto delle imprecisioni e denunciato certe mancanze invece presenti nel gioco; chiedo quindi venia per quanto successo, e rivaluto il prodotto.

La visuale posteriore della propria monoposto.

Durante il replay si può godere di tutte le visuali offerte dal prodotto.

Il gioco vi vedrà alla guida di una delle monoposto (quindi non è una sola come detto un mese fa), il cui numero varierà a seconda del livello di difficoltà. Sono dunque molte le vetture che potrete utilizzare attraverso i quindici circuiti che costituiscono il campionato mondiale di F1 (anche se, a influenzare la scelta, saranno esclusivamente i colori delle medesime, in quanto i settaggi - comunque personalizzabili - non cambieranno da vettura a vettura). Le visuali a disposizione non sono solo una (sempre come scritto nel numero di novembre), bensì otto, delle quali, in sostanza, solo due utilizzabili per giocare. Nonostante il gioco permetta effettivamente di adottarle tutte e otto durante la gara, solo due si rivelano capaci di far gestire il mezzo, e cioè quella che vi vede all'interno della monoposto e quella che riprende la vettura da dietro; tutte le altre risultano utili solo per godersi maggiormente il replay.
I livelli di difficoltà non sono solo tre, bensì sei, e cioè: aspirante, principiante, amatore, semi-professionista, professionista e asso; da segnalare il fatto che con il variare dei livelli di difficoltà, non cambieranno solo le varie agevolazioni concesse dal computer (delle quali parlerò tra breve) e il numero di giri da compiere, ma anche la quantità di auto presenti su pista e quelle selezionabili.
Le schermate delle opzioni alle quali è possibile accedere dal menu principale sono sei, e cioè "Setup del gioco", "Controllo", "Realismo", "Schermo", Officina" e "Modifica nomi". Nella schermata di "Setup del gioco" potrete selezionare il numero di giocatori (se uno o due), il tipo di gioco e la pista su cui gareggiare (sempre che non abbiate scelto di affrontare il campionato). Nella schermata denominata "Controllo", potrete prendere visione dei tasti necessari alla guida del mezzo o scegliere se utilizzare il joystick; nella "Realismo", deciderete quale sarà il livello di difficoltà adatto alle vostre capacità; come già anticipato, al variare di questo si attiveranno o disattiveranno molti parametri, come il surriscaldamento del motore, il consumo di carburante, l'usura

Come puoi notare da questa foto, le ruote non si sporcano entrando a contatto con la superficie erbosa.

La visuale interna è quella che più di tutte permette di immedesimarsi nelle vesti di un vero pilota di F1.

La visuale dall'alto è una delle più coreografiche.

È nel replay che la grafica dà il meglio di sé, anche se effettivamente si notano dei notevoli effetti di pop-up.

Gli effetti di rifrazione sono apprezzabili soprattutto quando la telecamera passa a fianco della monoposto.

Gli sponsor presenti in questo gioco sono molto numerosi, il che aumenta la sensazione di realismo.

È proprio dopo la partenza che si può tentare di recuperare delle posizioni.

delle gomme, il testacoda (impedisce o permette che avvenga), l'uscita di pista per testacoda, le penalità, i danni alla vettura e la nebbia (inseribile manualmente con qualsiasi livello di difficoltà); quella denominata "Schermo", vi permetterà di agire sulla risoluzione e di intervenire sul livello di dettaglio e il numero di vetture da renderizzare; in "Officina", potrete settare la vostra monoposto agendo sui seguenti parametri: cambio (manuale o automatico), ala anteriore e posteriore, gomme anteriori e posteriori, bilanciamento dei freni, bloccaggio dello sterzo, quantità di carburante da portarti dietro, differenziale e lunghezza delle sei marce. E infine la "Modifica nomi" non mi sembra abbia bisogno di grosse spiegazioni.
Giungiamo dunque al comportamento delle monoposto, e cominciamo da quello della vettura che avrete l'onore di pilotare; ebbene, il suo movimento è discretamente realistico: risponde ai comandi prontamente e in genere si comporta simulando abbastanza bene la realtà (anche se non ho ben capito come mai sbandi leggermente nell'affrontare le curve). Per quanto riguarda invece il comportamento delle vetture avversarie, diciamo che non sono molto coerenti; mi spiego meglio: durante una gara, vi capiterà di trovarti dietro a un avversario, il quale, molto intelligentemente (anzi, da carogna), farà di tutto per non farvi passare, mentre altre volte, piuttosto stupidamente, vi verrà addosso di proposito, probabilmente perché lui deve seguire quella strada e stop. Se questi comportamenti fossero individuali, nel senso che c'è una macchina intelligente, e un'altra idiota, saremmo davanti a un capolavoro di intelligenza artificiale; purtroppo, però, la stessa vettura compie a sua discrezione azioni furbe e altre che di furbo hanno ben poco.
Esteticamente poteva essere curato decisamente meglio, pur assestandosi su livelli accettabili; è invece nei confronti di tutti quegli aspetti minori, a cui mi hanno abituato parecchi altri giochi analoghi, che sono rimasto un po' perplesso: mi riferisco per esempio alla scarsissima cura prestata al cruscotto delle monoposto nella visuale interna (non si vede nulla) o al fatto che le ruote delle vetture non si sporchino minimamente in caso che entrino in contatto con l'erba o la ghiaia fuori dai bordi della pista, o che le auto non facciano scintille mentre corrono, o ancora che - e questo non è da poco - si comportino praticamente sempre allo stesso modo quando vengono tamponate, schizzando di lato senza alzarsi minimamente.
Per concludere, chi volesse sfidare un amico o un conoscente, lo potrà fare grazie alla modalità split screen (opzione che permette di dividere lo schermo in due parti, in modo da dedicare ognuna delle due porzioni a un giocatore differente); oppure, grazie a Internet, estendere la sfida a più persone (fino a sei).
Per concludere, diciamo che questo Johnny Herbert's Grand Prix Chapionship 1998 non può contare sulla licenza FIA, dovendo quindi ricorrere a colori (per le monoposto) e nomi (per piloti e scuderie) del tutto inventati.
Bisogna però segnalare come, Psygnosis a parte, siano ormai poche le software house che hanno voluto onorare le esorbitanti richieste della Federazione Internazionale necessarie all'ottenimento del prestigioso marchio ufficiale.

È tutto pronto per cominciare la sessione di qualificazione.

Raffaele Sogni

Ecco la schermata dove poter settare il livello di dettaglio e le altre cosucce.

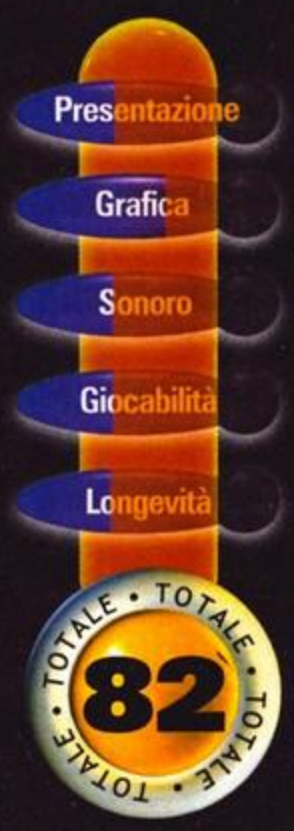
Ecco la schermata dalla quale accedere a tutte le opzioni.

PC

Cosa dire di questo Johnny Herbert? Beh, innanzitutto che possiede caratteristiche molto più vicine a quelle di un gioco arcade che a una simulazione vera e propria. Il settaggio della vettura, infatti, non è indispensabile per guadagnarsi la prima posizione e il suo comportamento molto "permissivo" non lascia dubbi sulla sua categoria. Nonostante tutto, comunque, si può intervenire in una schermata di assetto che, anche se non completissima, permette comunque di personalizzare la propria monoposto.
L'aspetto sonoro mi ha lasciato un po' perplesso: gli effetti provocati dal rombo delle vetture sono discretamente realistici, ma, non so perché, si sente il passaggio degli avversari anche quando questi non sono visibili su schermo.
Per quanto riguarda la programmazione, il gioco scatticchia, non c'è niente da fare; io, infatti, l'ho testato su un P2 233 con 64MB di RAM e Voodoo2 senza poter godere di una grande fluidità.
In definitiva, trattasi di un prodotto che andrà sicuramente bene alle persone che vogliono un gioco capace di fondere l'azione arcade con quella simulativa, anche se per entrambi i generi esiste senz'altro di meglio in circolazione.

HARDWARE

Secondo la Midas il gioco gira al meglio con un P166 e 32 MB di RAM . Io non so proprio cosa dirvi, personalmente l'ho testato su un P2 233 con 64 MB di RAM con Voodoo2 e ogni tanto scattava, Silvestri lo ha provato addirittura su un P400 (!) con 128 MB di RAM fornendo prestazioni non esaltanti. Ho quindi il sospetto che non ci saranno mai speranze di vederlo girare senza problemi.



NUOVO R4 FORCE WHEEL

VIBRAZIONI ON THE ROAD!

CON TECNOLOGIA FORCE FEEDBACK MICROSOFT

Lanciati in pista con R4 Force Wheel: sentirai la terra tremare sotto le tue mani! L'ultimo volante Saitek ti proietta nella realtà più vera grazie all'avanzatissima tecnologia Microsoft Force Feedback. Con presa confortevole e controllo preciso, R4 Force Wheel è adattabile a diverse modalità di guida, ha una rapida risposta della leva di cambio ed è velocissimo anche da installare: decisamente, un volante che non dà tregua a nessuno... concorrenza compresa!

Requisiti minimi:
Porta game
Windows '95
6MB liberi sull'hard disk
CD ROM a doppia velocità o superiori.

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Saitek

www.3dplanet.it

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

adv: info@graphimage.it

Se i computer sbagliano, figuriamoci gli uomini: i talentuosi grafici della nostra rivista hanno avuto un piccolo "errore di sistema" nel corso dell'impaginazione di questa rubrica il mese passato, sfuggito ai nostri controlli, cosa che ha determinato l'errata assegnazione di alcuni voti. Promettevo un ridimensionamento delle valutazioni nell'introduzione e poi vi regalavo una trionfante parata di 9 e bollini Best Buy. Invece, dei quattro "9" apparsi sul numero scorso l'unico reale è quello del Saitek R4; i voti degli altri prodotti vanno corretti come segue: 8 al Saitek Cyborg Pad, 7 al Mad Catz Panther XL e 8 al sistema Labtec LCS-2406.Ce ne scusiamo con i lettori e con le aziende interessate, facciamo un bel reset e ci gettiamo in questa edizione natalizia delle nostre pagine...

Jacopo Prisco

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

L'annunciato protagonista tra i volanti con Force Feedback è finalmente arrivato, e si possono dunque tirare le somme. Del Sidewinder Force Feedback si conosce già tutto da diversi mesi, anche perché la tecnologia di ritorno di forza su cui si basa è la stessa del Sidewinder Force Feedback pro (il joystick), mentre il suo look, elegante ma grintoso, è già stato più volte pubblicizzato, anche su queste pagine. La scelta di Microsoft, in quanto a estetica, è ancora una volta quella di proporre un prodotto sobrio ed ergonomico, privo del superfluo e apprezzabile dal maggior numero di utenti possibile. Rispetto al Saitek R4, con cui condivide appieno la parte tecnica, è senza dubbio meno fantasioso e brillante nell'aspetto, ma ugualmente comodo e funzionale. Il sistema di ancoraggio del Sidewinder al tavolo (da meno di un centimetro a un massimo di 3.5 di spessore) è assolutamente geniale, fa uso di un solo punto di contatto e influisce sulle dimensioni dell'oggetto, tra le più ridotte in assoluto nel settore dei volanti. La finitura è eccezionale, con la solita, ottima plastica nera accompagnata da una confortevole gomma antiscivolo nella parte dell'impugnatura, che è naturalmente ergonomica. Dietro al volante (a tre razze) sono presenti le due classiche alette per il cambio, qui in realtà ridotte a due grossi pulsanti dalla funzionalità non eccezionale. Sulla parte frontale, invece, troviamo un totale di tre tasti per lato, in puro stile Sidewinder, raggiungibili ancorché un po' troppo piccoli. La pedaliera è eccellente, non pesantissima ma sufficientemente stabile, con materiale zigrinato anti-scivolo, anche sui pedali, i quali sono correttamente dimensionati e offrono un buon feeling di risposta; l'acceleratore è persino leggermente arretrato rispetto al freno ed è più lungo, come nella realtà. La dotazione di cavi prevede quello principale di collegamento alla porta game, uno supplementare per l'allacciamento alla pedaliera e quello che conduce a un voluminoso alimentatore da 12V per la corrente, il cui filo che fa capo alla spina è opportunamente sdoppiato. Il setup del Sidewinder Wheel è questione di un attimo: se avete già una periferica da gioco Microsoft, supportata dal software in versione 3.02 o successiva, non dovete fare nulla, poiché il volante verrà automaticamente riconosciuto. In caso contrario è sufficiente inserire il CD e caricare i driver. Questi offrono varie possibilità di configurazione (non c'è bisogno di calibrare), oltre alla classica sezione di prova delle varie forze, che include una strada ghiacciata, un incidente e due tipi di motori al minimo. E' presente, come al solito, il gestore dei profili per configurare il volante con i vostri giochi preferiti. La resa del Force Feedback è ai livelli che conosciamo, anzi leggermente più precisa rispetto al joystick e consente di riprodurre un'ampia varietà di effetti della guida; il protocollo Microsoft, a mio avviso leggermente superiore al concorrente Iforce, trasmette in maniera ottimale lo sconnesso, il controsterzo, la perdita di aderenza, senza mai pregiudicare la fruibilità del volante. L'intensità del ritorno di forza e la rapidità di ritorno al centro sono configurabili sia dal Pannello di Controllo che, generalmente, dai giochi stessi; la presenza del Force Feedback è segnalata da un elegante pulsante centrale contrassegnato dalla scritta "Force". Disinserendolo si può utilizzare il volante come un dispositivo di controllo tradizionale, configurazione nella quale il Sidewinder si è dimostrato onesto, senza dubbio più efficace di altri volanti dotati di Force Feedback. Il collegamento al computer avviene ancora tramite la porta game e utilizza le proprietà MIDI della scheda audio; l'intero processo è esente da rallentamenti o lag-time, anche se avremmo apprezzato una versione USB, ancor più scevra da problemi di compatibilità e configurazione e meno onerosa per la CPU. La perdita in termini di frame-rate dei giochi nell'uso del Sidewinder è comunque trascurabile, anche se non mi sento di consigliare questo prodotto a utenti che possiedano meno di un P200MMX. In bundle sono presenti due giochi Microsoft, CART Precision Racing e Monster Truck Madness 2, non straordinari nella resa del Force Feedback ma comunque indicativi. Ho effettuato le prove, oltre che con questi due titoli, anche con Need for Speed III della EA, probabilmente il gioco più adatto a questo tipo di periferiche, almeno per il momento. Senza dubbio siamo di fronte al re dei volanti, una tacca sopra tutti i modelli Iforce e al pari con il Saitek R4. Se dovete scegliere tra i due fate i vostri conti con il prezzo e lasciatevi guidare dall'ispirazione estetica, visto che i due modelli sono incarnazioni esteriormente ben differenti della stessa anima.

JPS

DISTRIBUTORE:
Microsoft Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
L. 429.000
TECNICA: 9
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 10

Ottimo sotto ogni punto di vista. Compatto, bello, facile da installare e da posizionare, convincente nella resa del Force Feedback e comodo da utilizzare, anche a lungo. Peccato non sia presente un collegamento USB. Il prezzo è alto, ma allineato alla concorrenza in termini di rapporto con la qualità.

MATROX MARVEL G200

Chiunque si occupi di video editing a livello amatoriale o semi-professionale collegherà subito il nome Matrox al ben noto modulo Rainbow Runner, che collegato alla precedente generazione di schede Matrox rendeva il PC una sorta di macchina per l'editing multilivello digitale. Ora che il chip G200 si è già confermato sul mercato grazie alla Mystique e alla Millennium, Matrox lancia un'innovativa soluzione "all-in-one" con la sua Marvel, che in parole povere è una Mystique G200 con modulo Rainbow Runner integrato. Le caratteristiche tecniche della scheda sono infatti identiche a quelle della consorella, con RAMDAC a 230MHz e 8MB on-board, in configurazione AGP; oltre alla scheda, però, nella confezione è presente un elegante scatolotto blu che, collegato a un'uscita video proprietaria, permette il trasferimento di immagini e suoni comodamente, senza dover andare alla caccia delle varie prese dietro il computer. Le uscite presenti sono di tipo RCA/composito, SuperVideo e Mini-DIN; è anche presente un alloggio per sistemare un sintonizzatore TV (opzionale). La qualità dell'immagine di output è sempre di livello eccellente e la gestione video è assicurata da un telecomando virtuale. La dicitura sulla scatola della Marvel promuove la scheda come una soluzione "14-in-1", ed ecco quindi le quattordici funzionalità che la Matrox assicura: editing video MPEG hardware; accelerazione 3D avanzata; performance 2D eccezionale; supporto per DVD video; output TV fino a 1024x768; supporto per profondità di colore a 24-bit fino a 1920x1200; video conferencing in tempo reale via Internet; cattura video da VCR, TV o videocamera; funzione di VCR digitale da video ad hard disk; scatola collegamenti esterna per facilità d'uso; telecomando virtuale per la piena configurabilità; software di editing Avid Cinema; software di editing fotografico Photo Express; divertimento con Tonic Trouble. Le ultime tre voci si riferiscono ovviamente al ricco bundle della Marvel, davvero pregiato, che comprende appunto una versione ridotta di Tonic Trouble della Ubisoft, Photo Express per il fotoritocco e Avid Cinema per la cattura e l'editing video. Quest'ultimo farà la sua comparsa leggermente in ritardo rispetto al lancio della scheda, che inizialmente conterrà il "vecchio" Ulead e un coupon per ricevere Avid; in pratica, chi acquisterà la scheda subito potrà portarsi a casa entrambi i programmi senza costi aggiuntivi. Avid è davvero comodo, facile e divertente da usare: sebbene le sua funzionalità non siano avanzatissime, proprio per il target utente cui è diretto, anche i meno esperti in fatto di cattura e montaggio potranno ottenere filmati di eccezionale qualità. Al di là delle funzioni legate al modulo esterno, la Marvel è una Mystique G200 e, in quanto tale, ne riconosciamo le ottime prestazioni sul 2D e sul 3D, superate solamente dalle schede Voodoo2 (con la limitazione della risoluzione massima) e dal RivaTNT. Chiunque abbia interesse o operi nel settore dell'editing ad ampio raggio troverà questa scheda preziosissima, conveniente e facile da usare; i "reduci" del Rainbow Runner la accoglieranno invece come l'upgrade definitivo.

JPS

DISTRIBUTORE: 3G Electronics
PREZZO AL PUBBLICO: L. 549.000 (ind.)
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 9

La soluzione integrata ideale per chi si occupa di video-editing e non vuole rinunciare a disporre di una scheda video ad alte prestazioni nell'ambiente operativo, anche sul 3D. Ottimo il software di corredo, adeguate le soluzioni tecniche: peccato solo che il sintonizzatore TV debba essere acquistato a parte.

CANOPUS PURE 3D II

Di schede Voodoo2 ne abbiamo già recensite parecchie e la solita filastrocca era che, visto che tutte seguivano esattamente il reference design indicato da 3Dfx Interactive, le differenze tra un modello e l'altro (al di là della quantità di RAM) erano praticamente invisibili. La Canopus, tuttavia, ama fare le cose a modo suo, come aveva già dimostrato in occasione della sua prima scheda Voodoo: la Pure 3D originale era infatti dotata di ben 6MB di RAM, contro i 4MB tradizionali, e si guadagnò per questo l'ammirazione dei giocatori più entusiasti, attirati dalle sue prestazioni superiori. La storia si ripete con la Pure 3D II: basta guardarla per rendersi conto che la sua parentela con le altre 3Dfx non è poi così stretta. Per cominciare è circa 3 centimetri più corta e comprende una rispettabile ventolina montata su uno dei chip PixelFX, quello dedicato al frame buffer. Questo design atipico consente, stando a quanto dicono alla Canoups, di utilizzare in maniera più efficiente la RAM; quanto alla ventola, fa più scena che altro, sia perché difficilmente la scheda può scaldarsi sino alla soglia di pericolo, sia perché il chip su cui è installata non è fra quelli presenti il più "caloroso". Per concludere con le particolarità abbiamo, nell'ordine: il connettore SLI posizionato in maniera diversa; un led esterno che indica quando la scheda è in funzione; l'uscita TV, presente soltanto su questa scheda e sulla 3D Wizard di California Graphics. La Canopus commercializza anche una versione della Pure 3D II (denominata LX) priva dell'uscita TV. Il software di installazione è particolarmente ricco e completo, comprendendo anche una utility, Quickcontrol, che permette di modificare determinate impostazioni (come l'impostazione della gamma correction o dell'uscita TV) in tempo reale, mentre si gioca, tramite alcune sequenze di tasti. In più è presente anche un Application Launcher, che raggruppa i programmi utilizzati dalla scheda per consentirvi di eseguirli in maniera più diretta, partendo da impostazioni video predeterminate. Tramite il software si può persino overclockare la scheda fino a 100MHz, cosa che non sembra dare alcun problema durante l'uso normale. E le prestazioni? A parità di frequenza di clock, ovvero 93MHz (come Diamond e Orchid, mentre Creative viaggia a 90MHz), la Pure 3D II si dimostra soltanto impercettibilmente più veloce delle concorrenti, non oltre il 2 percento circa. Spingendo la scheda verso i 100MHz, invece, la differenza in termini di frame-rate può anche toccare il 5-10 percento (su un Pentium 2 veloce). Una scheda da perfezionisti, insomma, da veri esaltati dell'accelerazione disposti a spendere qualcosina in più per avere il massimo.

JPS

DISTRIBUTORE: Ecos Italia
PREZZO AL PUBBLICO: N.D.
TECNICA: 10
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 10
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 10

A buon diritto la migliore Voodoo2 sul mercato, per via di un design proprietario efficiente, di un software di gestione molto avanzato e dell'uscita TV. Il LED e la ventolina sono aggiunte prettamente accessorie, che fanno comunque di questa scheda l'acceleratore 3D più "professionale" che c'è.

AURORA MNB-6000

Se la tecnologia dei computer desktop avanza alla velocità del suono, allora quella dei portatili viaggi alla velocità della luce, volendo analizzare l'evoluzione dei PC notebook nel corso degli ultimi anni. Le dimensioni si restringono e la potenza e la versatilità raggiungono le soglie dell'incredibile: al di là dei Palmtop, Handheld PC o palmari, che rappresentano il massimo della portabilità, e dei notebook tradizionali, che offrono il massimo della performance, il settore è però recentemente stato rinverdito da una nuova categoria di "piccole bestie", i mini-notebook. Si tratta di PC portatili a tutti gli effetti, con configurazioni hardware e software degne dei migliori desktop, e dall'ingombro sensibilmente contenuto, ancorché non microscopico come quello di un palmare. Grandi più o meno quanto un libro e caratterizzati dalla più vasta foggia di display e configurazioni, i mini-notebook sono la soluzione ideale per chi richiede a una macchina portatile la massima versatilità senza rinunciare alle prestazioni e alla compatibilità totale con il proprio sistema desktop. Il modello Aurora che vi presentiamo incarna perfettamente questi dettami: grande più o meno quanto un libro di formato A5, l'MNB-6000 da noi provato offre un processore Pentium 200MMX, 64MB di memoria, 3.2GB di disco rigido, uno schermo TFT da 8.4 pollici, una completa dotazione di porte (USB e infrarossi incluse) e lettori di floppy disk e CD-ROM esterni, inclusi nella confezione. Il software preinstallato è naturalmente Windows 98. Nonostante le dimensioni lillipuziane, la testiera è perfettamente utilizzabile e la funzionalità della macchina è garantita da uno schermo touchscreen da utilizzare con la pennina acclusa; ai lati dello schermo sono anche presenti delle scorciatoie alle funzioni più utilizzate, come il word processing, il pannello di controllo, l'e-mail. Il corredo di software prevede anche un'utilità per il riconoscimento della scrittura, che avvicina l'uso del mini-notebook a quello dei PDA come il PlamPilot di USRobotics. L'impiego dell'MNB-6000 e piacevole e privo di limitazioni, grazie alla presenza di una scheda sonora a 16-bit compatibile Soundblaster e al modem interno a 56K integrato. Collegarsi a Internet e scaricare la posta ovunque vi troviate è questione di un attimo: sul lato sinistro del PC è presente l'ingresso per la linea telefonica e, nel giro di pochi minuti, si è in rete. Lo schermo a matrice attiva (ma l'MNB-6000 è disponibile anche in versione Dual Scan, per un prezzo di circa mezzo milione inferiore) funziona egregiamente e arriva a una risoluzione massima di 800x600; la funzionalità del touchscreen è buona, anche se non esente da piccole imperfezioni. L'unico punto debole di questa macchina non ha nulla a che fare con le questioni tecniche: l'aspetto dell'MNB-6000 è piuttosto elegante ma un po' blando; il rivestimento in plastica di colore grigio/azzurro non è il massimo e la forma dell'oggetto, per quanto originale, fa pensare che si sarebbe potuto fare qualcosa in più per contenerne le dimensioni, almeno in quanto a spessore. Si tratta comunque di fattori puramente estetici, visti che in quanto a performance e funzionalità non c'è quasi niente da obiettare. Il prezzo, seppure lontano da quelli dei notebook tradizionali di fascia medio-alta, non è esattamente da saldi di fine stagione.

JPS

DISTRIBUTORE: B.V.M.
PREZZO AL PUBBLICO
L. 3.340.000
(IVA esclusa)
TECNICA: 8
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 7

Se avete bisogno di un PC portatile ma non avete né spazio né budget per un notebook tradizionale, l'MNB-6000 può offrirvi funzionalità pressoché illimitate in dimensioni contenutissime. L'aspetto è elegante ma non eccessivamente grintoso.

GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK

La Guillemot si sta rilanciando in maniera prestigiosa nel settore hardware e, nell'ambito di un nuovo piano di marketing, ha aggiornato anche il suo Race Leader, che è ora dotato di Force Feedback tramite il protocollo Iforce. Chi possieda o ricordi il precedente Race Leader tenga conto che ci troviamo di fronte a un prodotto radicalmente diverso dal poco riuscito esemplare "tradizionale": il nuovo Race Leader è stato completamente ridisegnato ed è differente sia esteticamente che tecnicamente. Tanto per iniziare, a differenza delle altre periferiche di questo tipo utilizza una connessione seriale a 5-pin, scelta interessante anche perché lascia libera la porta giochi per altri dispostivi. L'aspetto è piacevole, di stampo classico, con la parte centrale del volante caratterizzata da un elegante color grigio/cromato; la dotazione di pulsanti è particolarmente ricca: ce ne sono ben 12, che si riducono però a soli quattro tasti sfruttabili a meno di ricorrere all'editor di profili fornito con il prodotto, che consente di mappare in maniera molto semplice le funzioni desiderate a ciascuno dei dodici tasti. Il protocollo Iforce ha fatto i suoi progressi ed è ora qualitativamente paragonabile a quello Microsoft: la resa dello sconnesso e dei controsterzi è molto simile, mentre Microsoft mantiene ancora un certo margine in occasione degli urti più volenti, sui quali Iforce risulta leggermente indeciso. Il Race Leader è piuttosto semplice da installare, a dispetto dell'atipica connessione seriale; nel mio caso sono stati necessari due riavvii di Windows 98, ma se non siete pigri come me e vi ricordate di collegare l'oggetto prima di installare i driver, ne basta uno; in caso contrario Windows riconosce il volante come nuova periferica e richiede un ulteriore boot. Voluminoso e un po' goffo nel look della parte "da tavolo", il Race Leader si fissa tramite ventose, o alternativamente con due guide supplementari che possono essere installate a piacimento. La pedaliera è senza dubbio il punto debole di questo volante: è plasticosa, leggerissima e scomoda, dotata soltanto di quattro piedini in gomma che nulla possono nelle staccate e nelle accelerazioni più violente. Scivola in continuazione e ha un aspetto piuttosto economico. Il volante in sé è invece ben rifinito e rivestito in kevlar "gommoso" nella zona dell'impugnatura; la dislocazione dei tasti è sufficientemente chiara e sono presenti le due classiche alette per il cambio, dietro le razze. In bundle con il prodotto non ci sono giochi completi, ma soltanto due demo di titoli Ubisoft: Speed Busters e Monaco GP. Il software è facile da usare e comprende una ricca lista di test del ritorno di forza, tutti molto carini. In definitiva si tratta di un prodotto tutto sommato inferiore al concorrente Microsoft, non tanto per la differenza nella resa del Force Feedback, quanto per la comodità d'uso, l'estetica e la sensazione di qualità generale. Il suo prezzo invitante lo rende però un'alternativa appetibile.

JPS

DISTRIBUTORE
UbiSoft Italia
PREZZO AL PUBBLICO
L.299.000
TECNICA: 7
BUNDLE: 6
PERFORMANCE: 8
ESTETICA: 8

Pregevole nella resa del Force Feedback, ma non comodissimo da tenere sul proprio tavolo, perché voluminoso e non ben ancorabile; deprecabile la pedaliera, leggera e plasticosa. Interessante l'idea di sfruttare una connessione seriale.

MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D/HOME STUDIO PRO 64

Guillemot ha diffuso una nuova serie di prodotti nell'ambito delle schede audio a 16 bit con Wavetable; di particolare rilievo sono la Maxi Sound 64 Dynamic 3D e la Home Studio Pro 64. La prima rappresenta il miglior punto d'incontro tra qualità e prezzo: a un costo davvero abbordabile (Lit. 199.000) avete la possibilità di portarvi a casa una scheda audio con Wavetable e 2 MB di memoria RAM (espandibili a 18 con normali SIMM), il tutto guarnito da un potente processore DSP da 50 MIPS. La seconda, tuttavia, a discapito del risparmio, offre prestazioni audio da studio semiprofessionale, dimostrando comunque la politica di Guillemot sull'ottima qualità offerta a un prezzo inferiore alla concorrenza. Quest'ultimo prodotto, il cui prezzo dovrebbe aggirarsi intorno al mezzo milione di lire, permette di sfruttare i suoi 4 MB di RAM espandibili a 20 per registrare Direct-to-Disk fino a 16 tracce audio e di mixarle poi successivamente via software incluso, anche grazie alla daughterboard presente, dotata di contatti placcati oro. Entrambe le schede sono fornite con inclusi software di gestione e CakeWalk Espress. Inoltre, la dynamic 3D include POD Gold e la Home Studio Pro il Quartz Audiomaster 16, programma professionale di registrazione e missaggio Direct-to-disk. Ad affiancare questi prodotti ci sono due ottimi articoli: il set di casse Maxi Booster 640 (2 spettacolari casse da 20 +20 Watt RMS), preamplificate e dotate di Bass Reflex, e il SubWoofer 720 5D (20W RMS, con una risposta di frequenza da 30 a 300Hz dotato anche di due piccoli ma potenti satelliti passivi da 10W RMS, risposta di frequenza da 100 a 20000Hz). Entrambi i prodotti suddetti sono in commercio a Lit. 299.000. Per maggiori informazioni, visitate il sito www.guillemot.com.

SCHEDE TECNICHE

Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Specifiche Hardware

- campionamento a 16 bit da 4 a 44,1 Khz;
- Hardware Wavetable a 64 voci, standard GS/GM.
- 405 strumenti, di cui 128 suoni GM, 70 variazioni e 207 suoni di batteria suddivisi in 9 drum set.
- 2 MB di memoria RAM
- Sintetizzatore con di chip DSP "Dream" da 50 MIPS
- Tecnologia "Cutting Edge" per migliorare l'onda sonora in uscita
- Interactive Surround
- Full Duplex
- rapporto segnale/rumore maggiore di 85 dB

Home Studio Pro 64

Specifiche Hardware

- campionamento a 16 bit da 4 a 44,1 Khz, registratore Direct-to-Disk a 16 piste indipendenti;
- Hardware Wavetable a 64 voci, standard GS/GM.
- 355 strumenti, di cui 128 suoni GM, 189 variazioni e 9 drum set e 1 SFX.
- 4 MB di memoria RAM
- Sintetizzatore dotato di chip DSP "Dream" da 50 MIPS
- Tecnologia "Cutting Edge" per migliorare l'onda sonora in uscita
- Interactive Surround, equalizzatore a 4 bande
- Full Duplex
- Scheda aggiuntiva con input/output S/PDIF a 44.1 Khz e RCA, connettori placcati oro, rapporto segnale/rumore maggiore di 91 dB A.

Rodolfo Rolando e Paolo Besser

DISTRIBUTORE: UbiSoft Italia
PREZZO AL PUBBLICO: L. 199.000/299.000
TECNICA: 8
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 8

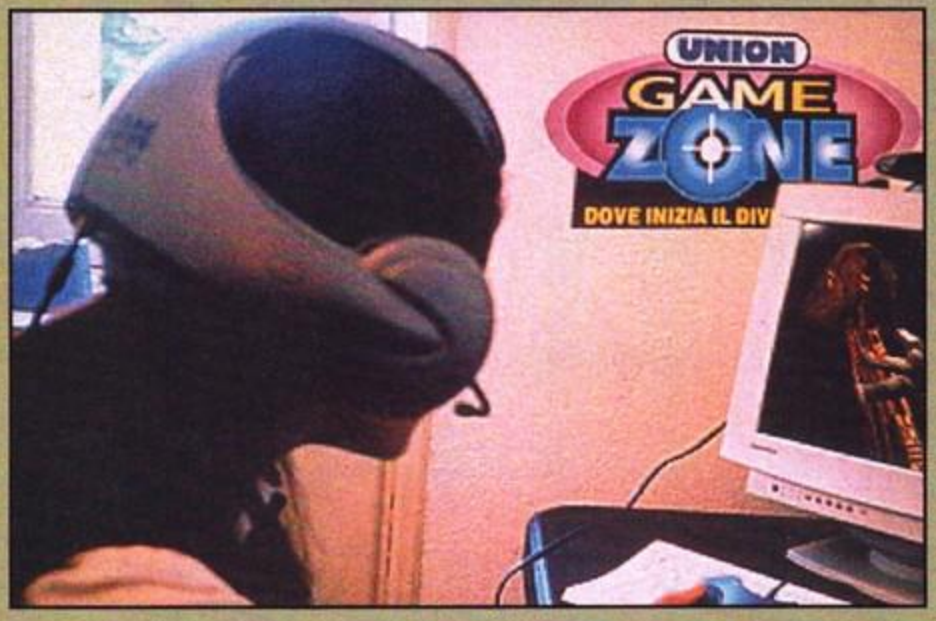
Due ottimi prodotti che soddisfano un po' tutte le esigenze in campo musicale e che, grazie alla politica dei prezzi particolarmente aggressiva di Guillemot, possono essere tenuti in ottima considerazione al momento di comprare (o sostituire) una scheda audio.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

UNION REALITY UR GEAR

Ne abbiamo già parlato su queste pagine l'anno scorso e a dire il vero il risultato dei test effettuati non è che fosse stato particolarmente esaltante. Il progetto UR Gear di Union Reality, infatti, era ancora in uno stato embrionale e necessitava di tutte le opportune ed evidenti modifiche cui è stato soggetto in questi mesi. All'alba del Natale '98, quindi, il casco UR Gear si presenta di nuovo ai nastri di partenza forte dell'esperienza passata e di una serie di migliorie non indifferenti che lo rendono, finalmente, un prodotto appetibile al videogiocatore. In poche parole si tratta di una periferica di puntamento destinata a integrarsi con gli altri sistemi di input (volante, mouse e/o joystick), generando una miscela esplosiva. Utilizzando il casco UR Gear, infatti, si otterrà una totale indipendenza dello sguardo dal senso di marcia e sarà possibile con la semplice rotazione del capo, spostare la visuale di gioco, esplorando l'abitacolo virtuale di un caccia supersonico o osservando cosa accade ai lati della propria vettura. Interessanti sono anche le implicazioni nei giochi alla Quake, in cui si ha migliore sensazione dell'ambiente artificiale in cui si muove il personaggio e si facilita la battaglia. Utilizzando i movimenti del capo per osservare a destra o a sinistra, in alto o in basso, infatti, le mani rimangono libere e pronte per tutte le altre operazioni di gioco.



Ma passiamo alle interessanti novità di UR Gear seconda generazione. Lo sviluppo della tecnologia Double Device ha rappresentato un passo fondamentale, consentendo la combinazione tra casco e diversi sistemi di puntamento e input. Ciò rappresenta senza dubbio l'utilizzo e la soluzione ottimale per questo tipo di prodotto, difficile da usare da solo (è corredato con una specie di mouse a quattro tasti). Facilitazioni anche nelle rotazioni del capo, dato che è stato ottimizzato il rapporto angolare tra movimento sullo schermo di gioco e movimento del casco, adesso basato su un sistema a quattro assi

Grande forza e interesse di mercato sono forniti anche dagli accordi che Computer Union sta stipulando con tutti i maggiori team di sviluppo software, a partire da DiD e Rage, fino ad arrivare a Psygnosis e compagnia bella, scomodando anche quelle etichette che fanno ormai tendenza. È recentissimo, infatti, l'accordo con 3DFX, azienda leader nello sviluppo di hardware e detentrice dello standard nel settore dell'accelerazione grafica. In base all'accordo Video Computer svilupperà la tecnologia direttamente sulle reference board delle schede grafiche Voodoo Banshee di 3DFX Interactive. Le stesse saranno rese disponibili e distribuite direttamente da 3DFX ai produttori OEM e utilizzate per lo sviluppo di una nuova generazione di giochi.

La compatibilità con le piattaforme di gioco esistenti è pressoché totale: DOS, Windows 95, Windows 98, Direct X, Direct Input. La risposata alle prove effettuate è stata decisamente positiva con una precisione dichiarata dell'ordine del pixel facilmente credibile. L'installazione è stata effettuata in maniera indolore.

Da un punto di vista costruttivo sono stati ovviati tutti i problemi legati all'eccessiva rigidità della struttura di elastomeri e alla generale scomodità del casco una volta indossato. Il sistema audio funziona perfettamente (c'è anche un sofisticato sistema di comando vocale riconosciuto da Windows e utilizzabile in chat su Internet o in qualsiasi ambiente finestroso senza problemi). Il design è lo stesso del primo modello ed è ancora firmato Pininfarina.

Probabilmente parlare di realtà virtuale sarebbe decisamente fuori luogo, dato che si tratta di un concetto "immersivo" e attualmente nessuna tecnologia è in grado di regale sensazioni nemmeno lontanamente avvicinabili a quelle di una simile esperienza. UR gear non pretende di esserlo e si presenta come uno strumento di interazione tradizionale e innovativa al tempo stesso e forse un passo fondamentale nell'evoluzione del modo di giocare.

DISTRIBUTORE: Video Computer
PREZZO AL PUBBLICO: 179.000 + IVA
TECNICA: 8
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 7
INSTALLAZIONE: 8

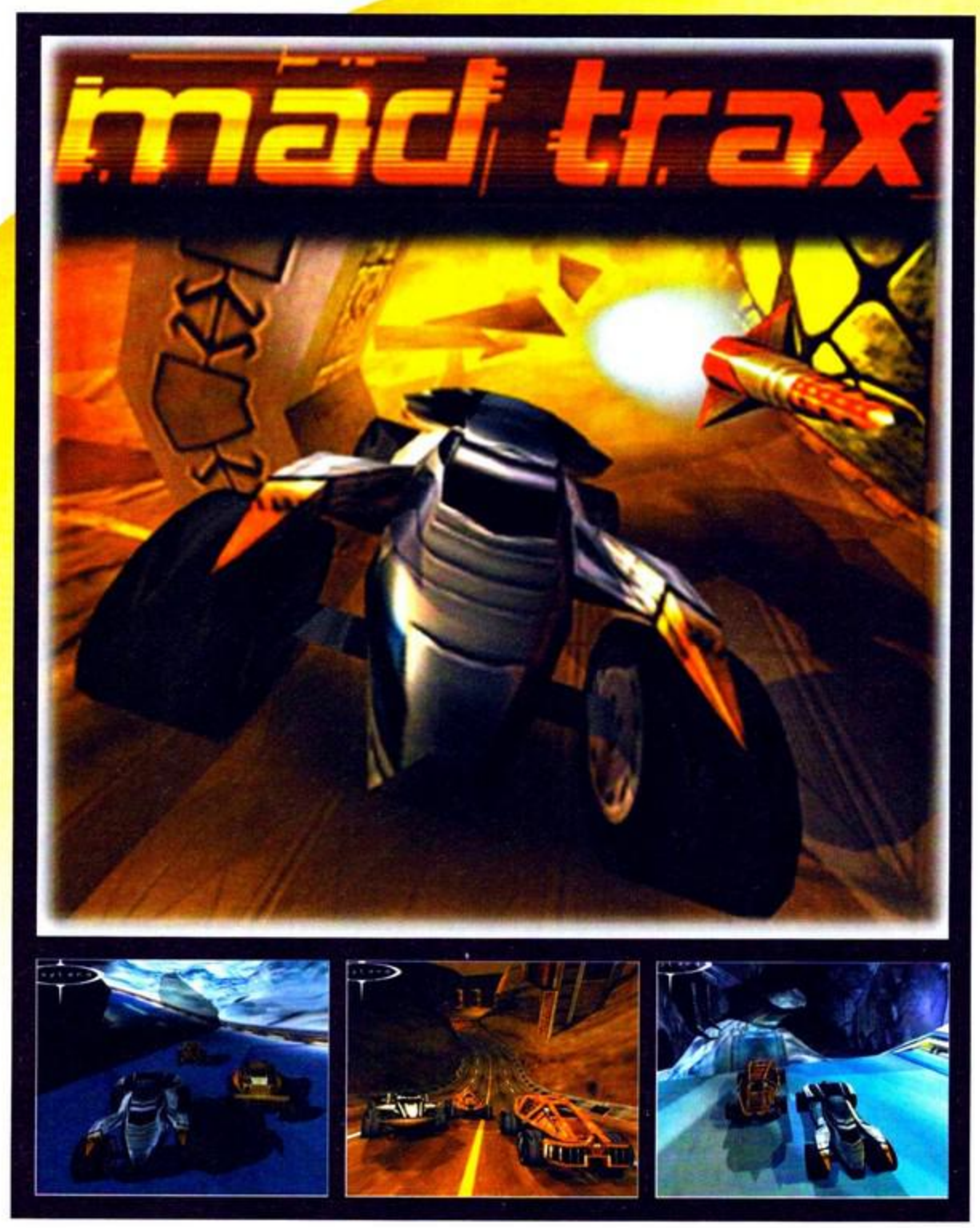
TOTALE 7

Un prodotto di indubbia qualità e dal design "griffato". UR Gear rappresenta un passo obbligato verso una nuova generazione di periferiche e dispositivi di input. Ancora da perfezionare, ma già godibile con software espressamente dedicati e non solo.

END

MAD TRAX

SE SEI VIVO HAI GIA' VINTO.



Requisiti minimi:
Pentium 166,
32 MB RAM,
Scheda 3Dfx
Consigliato Pentium 233
o superiore,
Joystick con force feedback,
Scheda audio 3D,
CD Rom driver X12

SOFTWARE E
MANUALE
IN ITALIANO

Scegli le armi più adatte, equipaggia l'auto, accendi il motore, chiudi gli occhi... e prega! Questo è Mad Trax, il gioco di automobilismo più veloce e violento mai realizzato per PC, dove dovrai superare gli avversari... o farli a pezzi! Hai a disposizione 12 circuiti, 8 automobili e 20 tipi d'arma: per sopravvivere dovrai evitare le mine che gli avversari lanciano in pista, eseguire correttamente i giri della morte, atterrare su 4 ruote dopo i salti dalle rampe a 320 Km all'ora. E, se sei ancora vivo, potrai anche pensare di vincere il torneo!
Mad Trax: Adesso sai a cosa ti serve la cintura di sicurezza!

www.3dplanet.it

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: infexo graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

Se c'è una parola che va d'accordo con "emulatore", è senza dubbio "nostalgia": ecco perché i giochi del passato che più adoriamo non sono necessariamente i più belli o i più famosi, ma più semplicemente quelli che abbiamo visto passare nel bar sotto casa. Ora li possiamo ritrovare sui nostri schermi e, con un po' di pazienza, magari anche su queste pagine...

CHAMPIONSHIP SPRINT

Era il 1986 quando la Atari introduceva questo bellissimo gioco di corse, che si basava su un'unità T-11 e un 6502 come CPU; su tortuosi tracciati visti dall'alto si muovevano quattro monoposto da corsa, e il giocatore (oltre a dover arrivare primo) poteva raccogliere delle speciali chiavi inglesi "bonus" per migliorare le prestazioni della propria macchina. La versione originale prevedeva due volanti per due giocatori, ma nello stesso anno uscì anche Super Sprint, che aggiungeva una terza postazione. Il movimento classico da "ganassa" consisteva nel far rollare liberamente il volante per eseguire le curve più ostiche, possibilmente con una sola mano. Semplice, graficamente pulito ma quasi minimale e dannatamente divertente. La scarsa varietà di circuiti (meno di una decina) lo rendeva però un po' noioso per i giocatori più esperti.

PRODUTTORE: *ATARI*
ANNO: *1986*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME*

DIG DUG

Titolo di quelli storici, Dig Dug, in cui il nostro alter-ego aveva il singolare compito di andare a stanare, sottoterra, dei simpatici mostriciattoli che andavano fatti esplodere gonfiandoli fino all'inverosimile. Lo schema di gioco senza dubbio originale e l'aria "simpatica", anche per via delle musichette, ha fatto di Dig Dug un classico, e uno dei titoli più ricercati ai tempi della sua conversione in-house per VCS 2600. Il gioco uscì anche per mano della Namco, che nel 1985 ne produsse un seguito: la struttura era assolutamente invariata, ma la grafica si era adattata alle maggiori possibilità tecnologiche del periodo. Dig Dug utilizzava ben tre Chip Z80 dalla frequenza di 3.125 MHz: ai più nostalgici interesserà sapere che i mostriciattoli del gioco avevano persino un nome: le specie di coccinelle col mascherone si chiamavano Pooka, mentre i draghetti passavano col nome di Fygar. Ancora oggi adorabile.

PRODUTTORE: *Atari/Namco*
ANNO: *1982*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME*

NEWS

Tra le novità del mese inizio col segnalarvi l'uscita della beta 7 del Mame 0.34, la cui novità più interessante è il supporto della scheda Williams 34010, su cui girano Mortal Kombat 1 e 2, Total Carnage, Terminator 2 e Smash TV, tra gli altri; per il resto qualche nuovo set di ROM già note e poche altre novità. La beta precedente, invece, prevedeva per la prima volta l'emulazione audio per i giochi Neo Geo, che ora MAME permette di far girare in maniera pressoché perfetta, posto che si abbia l'hardware adatto. Ormai il progetto di Nicola Salmoria supporta quasi 1000 set di ROM e si sta sempre di più profilando come "l'emulatore totale", visto che piano piano incorpora dentro di sé praticamente tutti gli altri programmi. Nuova versione anche per Raine, che aggiunge un totale di ben 16 nuovi titoli Taito e il supporto sonoro per molti di questi: citiamo Bubble Memories, Cabal, Cadash e Superman. In quanto all'emulazione PlayStation, vi segnalo la misteriosa comparsa di Bleem, un emulatore in fase di beta testing di cui si dicono mirabilie: pare talmente evoluto da diventare persino un prodotto commerciale. Ma la Sony che ne pensa? Male o bene che sia, Bleem fa girare solo e soltanto CD originali, utilizzando per questo un'apposita codifica software; visto che la Sony guadagna ben poco dalla vendita diretta delle console, chissà mai che non possa decidere di chiudere un occhio. Il mistero avvolge ancora questo programma, tuttavia, e per rimanere aggiornati vi rimando al sito ufficiale www.bleem.com.

ARKANOID

La Taito era un grande nome nella seconda metà degli anni '80, in fatto di coin-op: uno dei suoi tanti classici è Arkanoid, il classico gioco della pallina che abbatte il muro di mattonelle. Il concetto di gioco, in realtà, era ripreso da Breakout della Atari, risalente ad alcuni anni prima, ma la Taito ripropose lo schema con uno stile grafico accattivante, e inventandosi persino una trama. La barretta era in realtà parte di una astronave che aveva fatto brutti incontri e doveva salvare la galassia da un certo Doh. Il coin-op originale era basato su uno Z80 e un 6805; Nel 1987 la Taito produsse un primo seguito, sottotitolato Revenge of Doh (emulato ancora da MAME) e, ben dieci anni dopo, si decise a riproporre il tutto con Arkanoid Returns (emulato da Raine), che girava sotto un più evoluto Motorola 68020. Colpendo le mattonelle si potevano ottenere svariati bonus che allargavano la barretta, la dotavano di particolari poteri o avevano effetto sulla pallina; gli schermi erano però così tanti e la difficoltà diventava così presto insostenibile, che finire Arkanoid era compito abbordabile soltanto dai più abili. Davvero un "evergreen".

PRODUTTORE: *TAITO*
ANNO: *1986*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME*

VISITATE
IL SITO DI
PC ACTION

xenia on line

WWW.XENIA.IT

C.T.O.
http://www.cto.it
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Utilizzato sotto autorizzazione.

SEI STATO SELEZIONATO PER GUIDARE LA SQUADRIGLIA ROGUE NEL COMBATTIMENTO CONTRO L' IMPERO.

ECCOTI IL LASCIAPASSARE

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D

IL LASCIAPASSARE? Naturalmente si tratta di una scheda acceleratrice 3D. E' l'hardware lasciapassare necessario per iscriverti ad un nuovo, incalzante combattimento aereo di *Star Wars* – **Rogue Squadron 3D**. Immergiti nel ruolo di Luke Skywalker, leader del corpo d'elite dell'Alleanza Ribelle, al comando di una vasta gamma di caccia super armati. Da X-wing, Y-wing, a A-wing e snowspeeder, potrai scaricare le armi dei Ribelli sul diabolico Impero in più di 15 missioni (diurne e notturne) – ognuna delle quali ambientata nel vasto universo di *Star Wars*. Annienta gli AT-AT, i TIE fighter, gli shuttle imperiali e altro ancora. Allaccia le cinture, giovane Skywalker. E' l'occasione della tua vita.

REQUIRES 3D ACCELERATOR

LUCAS Arts

RIPOSA IN PACE

Anche se non è stato ancora ufficializzato, è ormai certo anche l'abbandono dello sviluppo di FORTRESS OF FEAR, il gigantesco e spettacolare clone di Diablo sul quale stavano lavorando i ragazzi della Digital Reality SoftworX, gruppo tedesco con cui collaborava (proprio grazie all'annuncio apparso su queste pagine) anche l'attivissimo grafico italiano Marco Farace. Questa volta però il motivo non è certo "la realtà economica" del mercato, dato che il gioco era rivolto sia al mercato Amiga che a quello PC, ma semplicemente un errore di valutazione circa gli effettivi tempi di realizzazione di un progetto del genere, troppo grande e troppo ambizioso. Davvero un peccato...

CRYSTAL SPACE

Questo il nome di un motore 3d poligonale, completamente scritto in C++ e disponibile già nelle versioni Unix, DOS, Windows95/98, OS/2, Macintosh e, udite udite, anche AMIGA (sia 68k che PPC)! Le caratteristiche tecniche sono degne del miglior motore per PentiumII + VooDoo2 (texture mapping in prospettiva con interpolazione ogni 16 pixel, mipmapping, possibilità di adattare le texture sui poligoni applicando ogni possibile effetto, texture trasparenti e semi trasparenti che permettono di vedere attraverso l'acqua e le finestre, tre diverse forme di luci dinamiche e tantissime altre caratteristiche che riempirebbero tutta la sezione Amiga se io non mi fermassi) e di certo non mancano il supporto per il gioco in rete e una potentissima routine di gestione dell'intelligenza artificiale. Trattandosi di un progetto molto ambizioso, Jorrit Tyberghein ha reso pubblico il codice fin dall'inizio e accetta qualsiasi tipo di contributo esterno. Magari fate un salto su www.grimmware.com/CrystalSpace/ e date un'occhiata agli screenshots. La versione Amiga, adattata e ricompilata da Jyrki Saarinen e da Aki Laukkanen, necessita di almeno un processore 68040 munito di FPU e di 6 mega di ram ed è reperibile all'indirizzo www.helsinki.fi/~jxsaarin/crystalspace/.

NON VORREI ESSERE POLEMICO...

...ma quando ci vuole ci vuole. Già da qualche tempo i clickBOOM stavano facendo di tutto per non rilasciare alcuna versione PPC ufficiale di QUAKE, forse perché non avevano il coraggio di chiedere altri soldi agli utenti registrati della lentissima e poco ottimizzata versione 68k, o forse perché non erano in grado di programmarla da soli dato che, come è noto, i clickBOOM sono soliti pubblicare giochi sviluppati da altri team i quali per contratto non possono apparire tra i credits, facendo sembrare che quei giochi siano stati effettivamente programmati dai furboni canadesi. A sollevare i ClickBOOM da questo enorme imbarazzo, come un fulmine a ciel sereno, è stata una vecchia versione di QuakePPC messa su Aminet con l'inganno e prontamente rimossa non appena si è scoperto che fosse illegale. Ovviamente dal Canada hanno prontamente risposto con un comunicato stampa che recita: "la mossa idiota di un imbecille senza cervello ha reso ufficiale il fatto (evidentemente già ufficioso... NdR) che non ci sarà nessun Quake PPC rilasciato dai clickBOOM". Sarei tentato di rispondere "stica**i", ma non lo farò. Piuttosto, sempre a proposito dei clickBOOM, vi do un paio di altre notizie sensazionali: la prima è che NAPALM non è uscito il primo novembre come annunciato e la seconda è che al COMPUTER 98 i clickBOOM hanno rilasciato un... cappellino da baseball col loro logo (non sto scherzando!).

PAZZE ISOLE E CANI ROCKETTARI

Come anticipatovi il mese scorso, i Complete IT (recentemente rinominatisi in Sanios Software) stanno cercando di ottenere la licenza necessaria per convertire GUTS AND GARTERS IN DNA DANGER su Amiga: ebbene, pare che molto presto sarà possibile un accordo. Nel frattempo, però, pare sia stata già definita la conversione di LUNATIC ISLES (un platform dedicato ai bambini) e dunque il team è alla ricerca di un programmatore esperto di C++ che possa effettuare il porting del codice. Per maggiori informazioni, o anche semplicemente per incoraggiare il loro lavoro, potete contattare Dan Stephens all'indirizzo dans@ion.com.au. Ma le novità non finiscono qui, perché la Sanios Software ha anche annunciato un terzo gioco per Amiga, ROCK DOGS, in cui controlleremo un gruppo musicale alla ricerca del successo e del tanto sospirato contratto con una famosa casa discografica (opportunamente chiamata Warnor anziché Warner). Saranno necessari un Amiga AGA con 68030 e 8 mega di memoria fast e verranno probabilmente supportati RTG e PPC: io intanto vado a farmi una partita a Rockstar Ate My Hamster sull'emulatore C64.

VULCAN NEWS

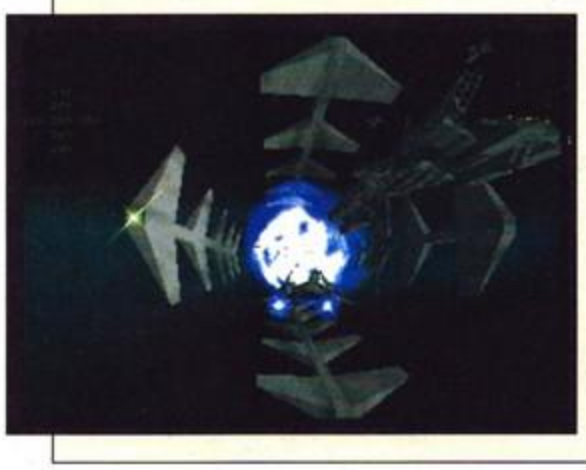
La Vulcan, un tempo molto puntuale con le sue notizie circa nuovi giochi e nuovi contratti firmati con gli sviluppatori più promettenti, ultimamente sta rilasciando solo ed esclusivamente comunicati stampa che in qualche maniera ci fanno rimanere con l'amaro in bocca. Uno a uno, quasi tutti i principali progetti sono stati abbandonati "a causa della realtà economica del mercato Amiga" e questo mese è toccato ai Marble Eyes (autori di Genetic Species, già in procinto di rilasciare nuovi patch e aggiornamenti) gettare la spugna. Da quello che ho potuto capire nel loro comunicato datato 3 novembre, con tutta probabilità il gruppo danese si dedicherà a qualche altro grosso progetto, ma stavolta per PC. A mettere la ciliegina sulla torta (tanto più che ricorre il quinto anniversario dalla nascita della Vulcan) ci ha pensato lo stesso Paul Carrington, il quale ha deciso di abbandonare definitivamente il mercato Amiga dal punto di vista dello sviluppo (capirai che grossa perdita), ma si è detto comunque ancora disposto a pubblicare WASTED DREAMS (la cui uscita è ulteriormente slittata di qualche settimana), EXPLORER 2260 PPC (previsto per l'inizio del 1999) e qualsiasi altro grosso progetto che sia sviluppato da team esterni.

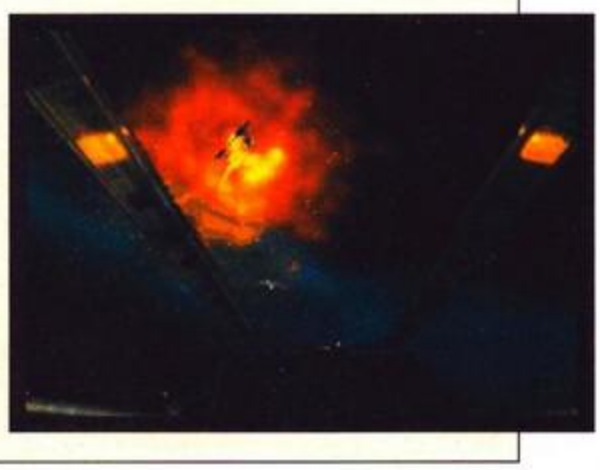
NTT SOFTWARE

Jonathan Jones è un giovane programmatore che ha deciso di investire le proprie capacità nel campo dei videogiochi, fondando la NtT Software. Il primo progetto a vedere la luce sotto questa etichetta sarà GORD, una coloratissima (ma senza grosse pretese) avventura grafica "punta e clicca" che funzionerà su qualsiasi Amiga dotato di 68020 e di 4 mega di memoria fast. Il secondo progetto (ben più ambizioso) è, secondo la descrizione dello stesso Jonathan, un interessante miscuglio tra Day Of The Tentacle e The Lost Vikings ed è attualmente in fase di lavorazione solo in versione PC, in attesa di essere convertito su Amiga. CREEPZ, questo il suo nome, è un complesso platform che ci permette di controllare tre personaggi contemporaneamente (Clark, Patty e Gago) attraverso quattro mondi a loro volta suddivisi in cinque livelli di azione, ma anche di riflessione, dato che si avrà costantemente a che fare con agguerriti mostri e con difficili enigmi. Relativamente alle caratteristiche tecniche ed alla probabile data di pubblicazione, vi rimando ai prossimi numeri.

LAMBDA UPDATE

Ogni tanto all'autore di LAMBDA vengono i cosiddetti "cinque minuti" e così può succedere che di colpo sulla homepage appaiano scritte del tipo "l'Amiga è uno schifo" oppure "Lambda è stato cancellato" e cose di questo genere. In effetti, nonostante la preoccupazione destata da tali scritte, l'unico a doversi preoccupare dovrebbe essere lo psicanalista del programmatore, perché lo sviluppo del gioco va avanti (anche se un po' più a rilento proprio a causa dello scoraggiamento per la situazione del mercato Amiga) ed è prossimo il rilascio di un nuovo demo che dimostrerà l'eccezionale potenza e velocità del motore grafico. Non vediamo l'ora.





NON SOLO GIOCHI

Haage & Partner ha annunciato le caratteristiche del progetto Warp3D, un software di accelerazione grafica che permetterà a tutte le applicazioni un facile accesso a qualsiasi tipo di hardware 3d mediante apposite librerie; Warp3D non sarà un'implementazione OpenGL ma, tramite l'adattamento della libreria 3d StormMESA (compatibile OpenGL), permetterà alle implementazioni OpenGL di accedere all'hardware 3d; Warp3D sarà compatibile con i sistemi CyberGFX e Picasso96 e sarà disponibile sia per 68k che per PPC. Intanto Phase 5 ha ulteriormente rinviato l'uscita della BVisionPPC per apportare gli ultimi miglioramenti, promettendo di rendere più appetibile il prezzo della scheda; per il resto i cari tedeschi non hanno rilasciato più alcun update per le schede PowerUp dall'ormai lontano luglio (e dire che queste schede in certe situazioni sono tutt'altro che stabili) e danno sempre più l'impressione di voler abbandonare il mercato Amiga subito dopo il rilascio delle BVisionPPC. Fortuna che nel frattempo la tedesca ESCENA ha annunciato una nuova scheda acceleratrice per Amiga basata su due processori PowerPC G3: si tratterà di una scheda ZorroIII (dunque potrà essere utilizzata solo su A3000 ed A4000, oppure su A1200 dotati di apposita estensione ZorroIII) che non avrà a bordo alcun processore 68k e che potrà montare processori da 233Mhz a 400Mhz con cache di 512kb o di 1Mb e con un massimo di 512Mb di SDRAM. Per essere "spremuta" al meglio, la nuova scheda utilizzerà il WarpUp e l'emulatore 68k di Haage & Partner. La Village Tronic non è stata a guardare e, per rendere un po' più moderna la propria PicassoIV, sta pensando di realizzare un add-on basato su chipset VOODOO con 8Mb di memoria: non prima però di aver raggiunto almeno 500 ordini che gli permettano di coprire le spese di sviluppo. Se siete interessati, fate un salto su www.villagetronic.com/amiga/survey.html.
AMIGA NEWS

I TUTTO UN PO'

La Alpha Software ha finalmente completato il seguito di Gloom 3, ZOMBIE MASSACRE: gli autori promettono un audio digitale ad altissimi livelli e una grafica 3d talmente spaventosa da costringere la Epic Marketing (che pubblicherà e distribuirà il prodotto) a vietare il gioco ai minori di 18 anni (gli screenshots che ho visto sono però molto simili all'ultimo Gloom). I Digital Images hanno finalmente trovato un publisher per SPACE STATION 3000 (si tratta della BlitterSoft, alla sua prima esperienza nel mercato ludico) ed hanno lanciato un'iniziativa analoga a quella già ideata per Foundation: mandando una fotografia all'indirizzo stuart@digital-images.demon.co.uk, gli utenti potranno dare un volto ad uno dei numerosissimi personaggi del gioco. Una differente richiesta di aiuto giunge dai Corruption Software, i quali sono alla ricerca di un grafico che possa dedicarsi a tempo pieno all'animazione di tutti i personaggi di DAFEL: BLOODLINE (ma anche di altri eventuali futuri progetti sia per Amiga, che per PC e PlayStation): ovviamente il tutto sarà ben retribuito, ma per maggiori informazioni contattate jason.hayman@virgin.net. Se volete partecipare ad un sondaggio atto a stabilire le future tendenze commerciali degli utenti amighisti (molti sviluppatori si orienteranno proprio in base alle sue risultanze), collegatevi su www.wirenet.u-net.com/survey.html. Se invece volete scegliere il vostro regalo di Natale su THE PULSE, il nuovissimo catalogo a colori della Alive Mediasoft Ltd, richiedetene una copia gratuita all'indirizzo jenniealive@innotts.co.uk. Per concludere, l'uscita di SAMBA WORLD CUP è stata momentaneamente rinviata benché il gioco sia già stato ultimato: pare che il motivo principale sia la mancata pubblicazione del gioco da parte della Alive Mediasoft e la successiva ricerca di un nuovo publisher (il più probabile è al momento la Epic Marketing).

Computer '98

Chi dice (o pensa) che l'Amiga è morto dovrebbe partecipare al Computer 98 almeno una volta nella vita. Se non altro capirebbe che quel porta tazza installato nel tower del PC in realtà è il carrellino del lettore CD-ROM...

Pur essendo una fiera dedicata a tutti i tipi di computer (compreso, purtroppo, anche il WC) (intesi come sanitari o come computer? NdTMB), il Computer 98 è considerato da anni la manifestazione più importante e significativa del mercato Amiga e, oltre a essere punto di ritrovo di tutti i più sfegatati amighisti europei, rappresenta il luogo commercialmente più idoneo per presentare nuovi prodotti (sia software che hardware), per stringere accordi e per fare importanti annunci.
Anche quest'anno l'attesa era grossa, soprattutto per via della quantità di voci incontrollate che si erano diffuse prima dell'inizio della fiera (due su tutte: l'annuncio della PicassoV da parte della Village Tronic e la presentazione del primo gioco PPC che avrebbe sfruttato il Warp3D di Haage & Partner, da molti identificato in Quake 2). Come sempre la realtà è stata ben diversa, benché quest'anno, a differenza delle passate edizioni, moltissime voci hanno poi trovato totale (o parziale) conferma.
Innanzitutto sappiate che il Computer 98 ha avuto luogo all'interno del centro esposizioni di Colonia (in Germania) da venerdì 13 a domenica 15 novembre 1998 (il che dovrebbe farvi capire che siamo la prima rivista cartacea a pubblicarne il report, come al solito) e che il prezzo del biglietto (circa 20.000 lire) era ben poca cosa rispetto a ciò che si è visto e sentito.
Tanto per cominciare, la lunghissima lista degli espositori comprendeva nomi come Amiga International, APC&TCP, Epic Marketing, Haage & Partner, Micronik, New Generation Software, Nova Design, Oberland, Schatztruhe, The Real Ologram, Titan Computer, VerkoSoft e Village Tronic, ognuno con i propri ospiti e le proprie sorprese. La giornata iniziale, dedicata alle conferenze, ci ha finalmente regalato un annuncio di un certo spessore da parte di Amiga Inc. (precedentemente troppo silenziosa e apparentemente inattiva): ebbene, il kernel scelto come base dell'architettura degli Amiga di prossima generazione è il Realtime Operating System (RT-OS) della canadese QNX Software Systems Ltd (www.qnx.com). Dopo un iniziale mormorio generale di disappunto (d'altronde la QNX era quasi sconosciuta e ci si aspettavano invece altri nomi come Be o Sun), il pubblico presente ha assistito incredulo a una breve dimostrazione di potenza, compattezza e stabilità del sistema operativo (non per questo è usato anche sullo Space Shuttle), grazie al quale è stato possibile navigare in rete caricando un semplice dischetto da 1,44Mb (senza hard disk). Il microkernel del nuovo AmigaOS sarà il "Neutrino", estremamente modulare e già lungamente sperimentato dalla QNX, mentre l'aspetto più rivoluzionario sarà una potentissima micro-gui chiamata "Photon". Le successive dimostrazioni hanno fatto letteralmente cadere a terra le mascelle dei poveri spettatori: anzitutto un apposito bottone sul bordo di ogni finestra permette di indirizzare quella stessa finestra, in tempo reale e senza alcun rallentamento o ritardo, su un altro computer collegato; inoltre, ogni applicazione è distribuibile su diversi computer per accelerarne l'esecuzione (funzione utilissima, per esempio, per il rendering di immagini 3D); per concludere, è stato mostrato come sia facile muovere velocemente sullo schermo una finestra attiva di DOOM senza che il gioco subisca alcun rallentamento e come, oltrepassando il bordo destro dello schermo del primo computer, la finestra spunti come per magia dal bordo sinistro del secondo computer!!!
Ovviamente durante la conferenza non si è detto solo questo: per esempio Petro ha rivelato che Amiga International produrrà altri Amiga 4000 Tower utilizzando i pezzi della Quikpak, Bill Mc Ewen ha fatto un discorso generale introduttivo passando la parola a Jeff Schindler e poi ad Allan Havemose i quali hanno descritto i sistemi operativi 3.5 (per gli Amiga "classici") e 5.0 (per i nuovi Amiga), senza tuttavia rivelare nulla di nuovo. Per quelli che si aspettavano anche il nome della misteriosa compagnia che produrrà il "Magic Monster Chip" dei futuri Amiga, c'è da aspettare ancora un po' (probabilmente gennaio).
La fiera vera e propria è stata un grosso successo: ogni stand era pieno zeppo di roba da vendere e in particolare presso quello di Amiga International si potevano acquistare gadget di ogni tipo; inoltre la Micronik ha presentato l'INFINITIV TOWER 2, mentre la Epic Marketing aveva una disponibilità di software da paura, fra cui EAT THE WHISTLE (di cui ha venduto parecchie copie) e le versioni demo di VIRTUAL GRAN PRIX e di QUIET PLEASE TENNIS. The Real Ologram di Fabrizio Stoduto ha mostrato la versione finale di OLOFIGHT (purtroppo non recensito su questo stesso numero a causa di un dischetto danneggiato!), la New Generation Software ha annunciato la disponibilità di FACE ATTACK

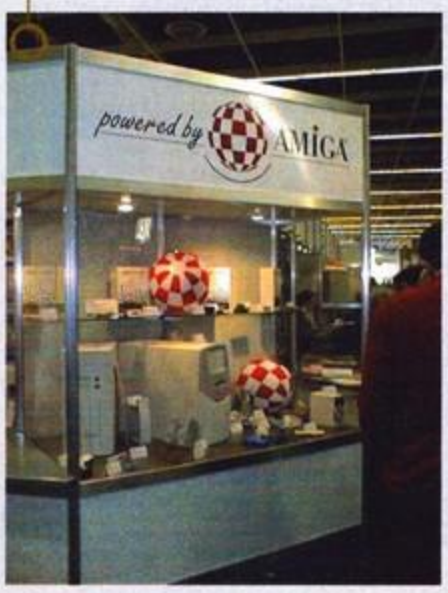
Ecco come si presentava il gigantesco stand della "casa madre" il giorno prima dell'apertura della fiera, con un bel po' di lavoro ancora da fare...

...ed ecco invece lo stand di Amiga International assalito dai visitatori.

Quake 2 potrebbe diventare la prima vera killer application per le schede PPC e per quelle 3D, come l'agognata BVision.

L'attesissimo seguito di Settlers arriverà presto su Amiga. Era ora, io adoravo il primo capitolo!

Decisamente più sobrio come design, lo stand di Haage & Partner è stato uno di quelli che ha maggiormente destato interesse e alimentato più speranze per il futuro degli Amiga "classici".



Cercate il più minuscolo e sconosciuto cavetto per il vostro tower, quello che nessuno è stato mai in grado di trovarvi? La prossima volta fate un salto al Computer 98, ne vale davvero la pena.

FACE ATTACK è l'ultima fatica degli Oxyron, già autori dei due episodi di Trapped: girerà su qualsiasi Amiga dotato di almeno 2MB di RAM, lettore CD-Rom e 15MB di spazio su hard disk.

(nuovo nome di TRAPPED 3) entro Natale e Village Tronic ha smentito le voci circa la PicassoV, continuando invece a raccogliere le prenotazioni per il modulo aggiuntivo VooDoo con 8Mb per PicassoIV. Haage & Partner ha invece scatenato la potenza del suo Warp3D anche grazie a una finestra di Descent che gestiva effetti di nebbia e di mipmapping con una facilità impressionante e infine Phase 5 ha annunciato che le BVisionPPC saranno finalmente disponibili all'inizio di dicembre con una sorpresa: 8MB di memoria SGRAM anziché i 4MB decisi in precedenza (il tutto, ricordiamolo, a un prezzo inferiore rispetto a quello inizialmente previsto NdTMB).

L'affollatissimo stand di Stefan Ossowski e della sua Schatztruhe ha ospitato tra gli altri il mitico Urban D. Mueller con tanto di AMINET SET 7 al seguito, Jonathan Potter con il suo DIRECTORY OPUS 5 MAGELLAN II (già ordinato! NdTMB) e Paul Nolan che ha presentato una versione preview di PHOTOGENICS-NG; erano inoltre in vendita in anteprima assoluta i nuovissimi CYBERGRAPHX v4, ENVOY v3, LINUX 5.1 (versione RedHat non ufficiale), MIAMI 3.2, MIAMI DELUXE, PROFESSIONAL FILE SYSTEM II v4.2 e SUPERVIEW PRODUCTIVITY SUITE.

Un discorso a parte lo merita la Titan Computer, se non altro per la quantità di notizie che si è lasciata scappare durante una conferenza in IRC. Il demo PPC-only di CLAWS OF THE DEVIL (la cui versione 68060 è stata mostrata per la prima volta proprio durante la fiera) sarà disponibile su Aminet all'inizio di dicembre e necessiterà almeno di un 603e/150MHz: la versione finale sarà disponibile a marzo 1999 e farà uso del Warp3D; SHADOW OF THE THIRD MOON 2, se mai vedrà la luce, non sarà sviluppato dai Black Blade e sarà PPC-only; EVIL'S DOOM SPECIAL EDITION, ulteriormente rivisto e migliorato, sarà finalmente disponibile a dicembre; infine, è ufficiale la conversione di SETTLERS 2 sia in versione 68040+ che in versione "potenziata" per PPC: sarà disponibile già a gennaio!

Altri importanti personaggi che si sono lasciati scappare qualcosa (ma proprio poco) durante una conferenza su IRC sono i clickBOOM, i quali non hanno presentato la versione finale di NAPALM e hanno opportunamente evitato di parlare del caso "QuakePPC" rimandando tutti a una esclusiva intervista che verrà rilasciata a breve: se non altro i clickBOOM hanno confermato di aver contattato la Lucas Arts (le voci circa la conversione di MONKEY ISLAND 3 si fanno sempre più insistenti), di avere in programma altre conversioni di cui riveleranno tutto in un prossimo importante annuncio e di voler supportare le future schede 3D nel caso in cui dovesse essere stabilito uno standard solido a livello di software; per quanto riguarda QUAKE, è ormai certo che non ci sarà più alcun aggiornamento (né 68k, né PPC), mentre resta ancora aperto qualche spiraglio su QUAKEWORLD.

A proposito di Quake, sono state smentite le voci circa una possibile conversione di QUAKE 2 da parte della Titan Computer e della New Generation Software, mentre si sono fatti avanti i Digital Images, i quali si dicono certi di poter riuscire a ottenere la licenza dalla ID Software: in ogni caso la conversione sarà PPC-only (sfido chiunque a far girare decentemente un motore del genere su 68060) (senza scheda video 3D poi... NdTMB).

Insomma, il Computer 98 è stata una gran bella fiera alla quale ha preso parte un numero di espositori e di visitatori di gran lunga superiore alla più rosee attese: come se non bastasse, gli affari sono andati bene per tutti (o quasi) e in generale l'atmosfera è stata densa di ottimismo, euforia e grande fiducia nei confronti di Amiga Inc. e dei suoi piani per il futuro. Proprio quello che ci voleva in un periodo, quello prenatalizio, in cui gli amighisti si fanno solitamente tentare dalle allettanti offerte dei negozi di PC.

Massimo "MAXIME" Marino

È una sensazione bellissima quella di vedere i loghi e le scritte "Amiga" attaccati un po' dappertutto, mentre le famiglie intere (padri, madri e figli) girano per gli stand alla ricerca dei prezzi migliori, quasi come in un grande centro commerciale.

Il caro vecchio Petro è considerato un vero e proprio eroe nazionale tedesco, anche se in realtà il suo unico compito ultimamente sembra essere quello di farsi fotografare, firmare autografi e regalare gadget e adesivi.

La scelta di QNX come patner strategico per il kernel dell'OS 5.0, ha sicuramente rappresentato una delle notizie più importanti di tutta la manifestazione.

PROLOGO

Natale, w il Natale, ma che bel Natale... Suvvia, non prendiamoci in giro, già io le festività le digerisco poco (sono uno di quelli che s'intristisce durante i periodi teoricamente più allegri), figuriamo poi con due numeri di TGM ancora da finire prima delle meritate vacanze... Ok, sono imbruttito, quindi fate pure finta di niente e continuate a leggere, che questa in fondo rimane sempre una bella rubrichina.

AAA – SOFTWARE HOUSE OFFRESI

- E adesso una notiziola che farà veramente piacere ai gruppi di programmazione italiani, che non sanno dove sbattere la testa per far pubblicare i loro prodotti. La persona da contattare è Alex Porcheddu, all'indirizzo email hh3d@usa.net, oppure aporcheddu@usa.net, e la nuova entità si chiama Head Hunters. Beh, devo aggiungere altro?
- I Darkage Software cercano un grafico e un musicista intenzionati a lavorare su un plaform per Amiga. Gli interessati possono contattare PirlAGA a questa email: pirlaga@ermes.it. Non preoccupatevi, non morde.

PLANET 04 by Degeneration (Amiga)

Quando un diskmag viene fatto piuttosto controvoglia lo si nota subito, fin dalle prime righe dell'editoriale e questo numero di Planet sembra proprio uno di quelli realizzati giusto per "esserci". Gli articoli sono scritti da quattro gatti, che si sono dovuti indubbiamente sobbarcare una valanga di rubriche, provocando un decadimento qualitativo delle stesse piuttosto irritante a tratti. Non è un mistero che Planet trasudi un'aria di strafottenza davvero poco simpatica e leggendolo si ha quasi l'impressione che certi redattori si considerino "er mejo", sparando sentenze a destra e a manca. Va bene essere provocatori, ma non mi sembra un comportamento molto corretto quello di lanciare critiche a tutto spiano solo per riempire qualche pagina. Mi auguro quindi che si sia trattato di un episodio isolato e che la rivista torni a essere allo stesso livello dei numeri precedenti.

SUPERPINO by Darkage Software (Amiga)

Bella il nostro PirlAGA! Dopo un periodo di lunga assenza, forzata dagli studi e da un sacco di altri avvenimenti nefasti (maledetto! Non sei venuto a trovarmi neppure al Pianeta Amiga!), il polemico e poliedrico esserino in questione torna prepotentemente alla ribalta con un gioco dal titolo quasi sconvolgente: SuperPino. La folla impazza, un delirio di applausi, i flash si accendono come fuochi d'artificio a Capodanno... Va bene, basta banfare insensatamente, anche perché tutto sommato un po' di rispetto questo simpatico platform lo merita. Graficamente si presenta piuttosto acerbo e non per nulla gli autori (oltre a PirlAGA che fa praticamente di tutto, troviamo HiRes al codice, Pak alla tastiera - musicale in questo caso - e Asci Bros alla grafica) stanno cercando qualche nuovo artista del mouse da aggiungere allo staff (guardate il box apposito per maggiori informazioni). Per adesso preferirei astenermi da giudizi troppo affrettati (sapete, quando un certo caporedattore vi alita nel colletto della camicia, non è molto semplice concentrarsi), quindi tutto quello che posso dirvi è cambiate lav... no, dai, scherzavo, però forse sarebbe il caso di rivedere un attimino il design, che attualmente fa un po' pena. Il giochino in se è divertente, quindi non temete e dateci dentro!

SCHOOL BUSTERS by Alberto Candussi (Win9x)

I veri fan di questa rubrica, tutti coloro, cioè, che la leggono dalla prima all'ultima riga ricordando nomi, date e compleanni (?), sicuramente associeranno School Busters a un titolo finito nell'infausto boxettino "L'Angolo dello Sfigato" di qualche mese fa. Ebbene, Candussi e soci sono venuti a trovarci allo SMAU e ci hanno portato un bel cidiromme (inflessione napoletana di CD-ROM) pieno zeppo di novità (praticamente, da riempire mezzo Talent Scout), tra cui, finalmente, questo simpatico picchiaduro che, a differenza di tutti gli altri esistenti, non funziona a incontri, non è in terza persona, non è visto lateralmente ma, udite udite, usa la visuale a volo d'uccello: in sostanza tutta la scena si osserva dall'alto, proprio come ai vecchi tempi. A dire il vero School Busters assomiglia di più a Gauntlet che a Double Dragon, e il fatto che le locazioni si "illuminino" soltanto quando vi si accede lo fa molto "command & conquer", tuttavia mi sembra un'implementazione molto originale del concetto di rullakartoni. Spassosissimi poi gli effetti-sangue (è davvero cruentissimo!) e i personaggi ultrademenziali che costellano il gioco. L'unica pecca di questo School Busters, che tra l'altro fa uso delle DirectX e quindi è già pienamente compatibile con qualsiasi macchina Windows, è che alla lunga potrebbe diventare ripetitivo. Dovresti trovare, insomma, qualche elemento di variazione aggiuntivo. Continua così che vai forte!

SHOW ME NOW EXPLORER 1.1 by Simone Zannotti (Win9x)

Simone ci ha mandato una simpatica utility per visualizzare e, perché no, catalogare le immagini che, devo ammetterlo, funziona bene ed è anche discretamente comoda da usare. Le opzioni offerte dal programma sono: "GUI semplice ed intuitiva. Amiga (tm) style. - Nessuna finestra da aprire o da chiudere: tutte le opzioni sono subito visibili. - Programma stabile e veloce. Testato. - Possibilità di salvare in formato BMP le immagini caricate. Modifica-creazione automatica dell'estensione. - Scrolling perfetto delle immagini più grandi. - Opzioni 'Resize Big' e 'Resize All' per riproporzionare automaticamente dopo il caricamento le immagini più grandi. - Opzione 'Show Images' per navigare nelle directory osservando in tempo reale tutte le immagini presenti nelle directory. - Possibilità di ingrandire e ridurre le immagini caricate. - Sfruttamento completo di tutti e tre i pulsanti del mouse. - Possibilità di flippare orizzontalmente e verticalmente le immagini caricate. - Riconoscimento automatico delle immagini supportate dal programma. - Preview pre-loading. - Filtri per i nomi dei files. Aggiornamento in tempo reale di finestre e pictures-box. - Pulsante 'Analisi' per analizzare il contenuto di una directory. - Potente sistema di registrazione anti pirateria. (che consiste nell'invio di una cifra simbolica – da 4.000 lire in su – all'autore NdP)". Le uniche perplessità restano comunque l'impossibilità di espandere la finestra di visualizzazione e/o di visualizzare l'immagine a pieno schermo e, perché no, il fatto che si possa esportare solo in un formato 'grasso' come il bitmap. Per il resto, è veramente buono.

OVERHEAT by Alberto Candussi (Win9x)

Questo, invece, è il vero e proprio mito del Talent Scout di questo mese: un clone di Micromachines che viaggia sicuramente meglio dell'originale! Certo, c'è molto da aggiungere, ma avendo visto il mezzo scempio combinato dai programmatori di MM v3 su PC, devo ammettere che lo scrolling fluidissimo e l'elevata giocabilità sono già un ottimo punto di partenza. Il livello di sfida infatti è pauroso, i personaggi sono troppo divertenti (anche se un paio andrebbero rivisti) da impersonare e le macchinine fanno di sicuro il loro effetto, il tutto senza dimenticare che nel gioco è compreso pure un editor! Un vero peccato che io non sia riuscito a grabbare una foto del gioco, perché meritava certamente la pubblicazione. Te lo ripeto spassionatamente: con qualche aggiunta potrebbe diventare un titolo ampiamente commercializzabile, che di sicuro non sfigurerebbe nei negozi e sulle pagine di TGM (sotto forma di recensione...). Adesso scusatemi, ma torno a giocarci!!!

MINI SYSTEM FILES BACKUP by Gian Paolo "AF" Ghilardi (Win9x)

Questo programma è veramente utile, visto che si occupa di effettuare semplici set di backup dei file di sistema di Windows (operazione, questa, che ciascun utente dello stabilissimo sistema operativo Microsoft dovrebbe effettuare ogni tanto...), in modo da ripristinarli nel caso (rarissimo, eh, non capita assolutamente mai...) che il medesimo s'inchiodi a causa di qualche magagna nel file registro. MSFB lavora in modo semplicistico: crea quanti set volete e vi permette di scegliere quale ripristinare in caso di necessità, con pochi click del mouse e senza altro colpo ferire. Mi vengono solo un paio di dubbi: 1) ma se i file di sistema fossero così corrotti da impedirmi di entrare persino in modalità provvisoria, non è possibile accludere anche un file batch da qualche parte che permetta il ripristino anche in modalità MS/DOS? 2) ma dovevi proprio usare Visual Basic per scrivere questo programma? Per carità, non c'è nulla di male a usare questo ambiente di sviluppo piuttosto che qualcun altro più difficile, ma il problema essenziale è che ti costringe a distribuire uno zippato da due megabyte e mezzo per fare l'equivalente di quaranta kilobyte di codice C. Ed è davvero difficile che, per quanto freeware, un utente di Internet scarichi due mega e mezzo di archivio solo per effettuare i backup di sistema. Io ti ho avvisato...

EPILOGO

"Paolo, Paooolooo, scrivilo tu l'epilogo che non ci sto dentro!" E quando mai, tutte le volte che serve, quel Besser che non è altro sparisce nel nulla... Va beh ragazzi, fate finta di niente e continuate a seguirci, anche l'anno prossimo, l'ultimo di questo bel millennio. Alla faccia, come siamo invecchiati...
Mirko "Matusalemme" Marangon e Paolo "Giacobbe" Besser

END

SKULL CAPS

Mettiti in testa un'idea meravigliosa: aiuta il tuo amico pelato

- Giocabilità immediata
- + di 100 armi e 100 invenzioni
- 40 livelli singoli e 5 multiplayer
- Gioco e manuale completamente in Italiano

Ubi Soft SpA
Viale Cassala 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 312 1 - Fax 02 83 312 300
http://www.ubisoft.it
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft

Distribuito da: PLANET

ANNO 2 N.13

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

Mese tosto, mese gremito. E non parlo solamente della seconda parte di Commandos confezionata da FBS o della prima e unica de il Retaggio nel Tempo orchestrata dal sempre alegher Redepaolino, ma di un CD ricco di sostanza e carne al fuoco. Abbiamo Neverhood, Star Trek Judgment Rites, Might & Magic 6, che tanto domandavate e infine l'incredibile guida di Final Fantasy 7 con tanto di musiche e cotillon che a prezzo di qualche salutare ora di sonno ho deciso di confezionarvi. Prossimamente altre belle cose giungeranno (tipo The Dig, BR2, Hollywood Monster, gli Alone, eccetera), quindi vedete di non fare i furbi e venire a chiedere a capo chino senza fare tesoro del senno di poi che vi ho testé elargito, come del resto avete fatto per i trucchi già pubblicati nella mega raccolta sul mese di Ottobre. Il messaggio è chiaro, ragazzi: il CD è indispensabile per evitare l'esplosione della rubrica all'interno della componente cartacea della rivista, esplosione che toglierebbe il sonno al Silvestro, il quale non tollera pagine sì irriverentemente glabre di immagini (ma non gli dite che il testo del suo spazio Silver Disk è microscopico, per carità...). E, dopo essermi tolto il peso di questo avviso dalle spalle (a corto di allenamento dopo un paio di settimane di clausura stretta), posso passare all'annuncio di quella che sarà l'elezione di superstar dell'anno per le varie specialità (solle e cheat), elezione che avrà luogo sul numero di Gennaio. Non mancate che ci saranno i pasticcini e lo spumante.
Per il resto abbiamo i soliti saluti e ringraziamenti del caso, che al momento coinvolgono Alessio Molena che ha spedito trucchi su Tomb 2 già pubblicati, Luca Graziani protagonista della soluzione di un enigma di Die By the Sword (se riuscissi a completare una solla fai sapere...), Andrea Borsari per una gaboletta relativa a Starcraft. Naturalmente ho lasciato per ultimi due dei candidati al titolo, ossia RTWC "Alessandro" Tatti, che ormai ha cambiato il nome all'anagrafe (potevi almeno attendere FIFA '99...) e il grande Alessio Zurru, che in effetti non era stato ringraziato a dovere sul numero scorso. Roba che si è giocato una delle incredibili torte che prepara sua madre. E tutto per colpa mia...

Massimo "Kiss the Rain" Svanoni

***contornare, al solito
Allora, fanciulli, sono stanco e questo può voler dire solo una cosa: mi dovete aiutare spedendo codici funzionanti (quindi testati) e soluzione dall'elevato kappaggio a scelta tra i titoli più recenti. Ovvio che poi io farò questo sacrificio di rispondere alle vostre richieste, purché siano intrise di descrizioni minuziose (avete presente I Promessi Sposi?), contenuto dell'inventario in toto, chiara indicazione del momento narrativo all'atto e trovate geniali che non hanno funzionato. Naturale che l'anedottica sia inclusa nell'incipit della missiva, dal momento che altrimenti perderebbe di mordente e rischiereste di vedere le mie palpebre pesanti ricoprire gli occhi assonnati. E diciamo che come extra questo mese mi va bene un po' di sano sonno e se avete amiche in grado di allietare con la loro soave voce la cosa, tanto piacere.
Xenia Edizioni - TGM Tips&ZZZZ
Casella Postale 853 - 20128 Milano
e per gli amici dalla rete la consuetica xamxol@galactica.it, ricca di allegria e ultimamente anche di una certa lentezza.

ACES OVER EUROPE
E' il solito Alessio Zurru, quanto mai presente in questa rubrica (anche se qualche volta mi sono dimenticato di ringraziarlo) a proporre questi codicilli, utili a qualche lettore che me li aveva chiesti. Durante il gioco battete:
dads - tutta l'armatura
quarts - invisibilità
batat - Tutta l'energia

ALONE 3 (Alessandro "Puppy" da Spilamberto - MO - e Mario Corallo da Padova)
Ma chi li sceglie i nomi dei paesi? Vabbé, veniamo al problema comune, che riguarda una fase concitata al saloon. Uscendo sul balcone, appoggiate lo stiracalzoni sulla passerella: il tizio all'interno di una delle camere lo prenderà per voi e, tentando di afferrarlo, cadrà di sotto (nel Far West queste cose succedevano continuamente...). Spingendo l'anta potrete raggiungere la camera dalla quale è uscito l'uomo; in essa vi saranno diversi oggetti interessanti: un flash con relative istruzioni, un dispositivo di innesco e una chiave. Tornate nuovamente al corridoio principale e usate l'ultimo oggetto recuperato per aprire la porta rimasta.
Una creatura deforme si troverà al centro della piccola stanza, alla vostra sinistra un piccolo pianoforte a gettoni. Unite il vaporizzatore al dispositivo di scatto e al flash; dirigetevi a destra (verso il cerchio a terra) e scattate in modo da far esplodere tutto... Il mostro morirà e voi potrete visitare la stanza in tutta tranquillità. Inserite il gettone nel piano; posizionatevi davanti al tiro a segno e sparate esattamente nel centro (ci vorrà un po' di pratica... Converrebbe salvare la posizione): un'anta segreta si aprirà e vi potrete guadagnare un bastone e una boccetta energetica (che, come sempre, vi ingollerete al volo).
Riguardo alla fase, più avanzata del gioco, una volta che sarete schiattati e rinati sotto forma di puma imbellito, uscendo rapidamente dal cimitero entrate nel saloon, salite le scale rotte e, evitando il buco nel pavimento, saltate dalla finestra. Ripercorrendo il piccolo labirinto cercate di arrivare nella locazione dalla quale si poteva vedere la statua della piazza; saltando cercate di recuperare l'aquila d'oro: unico manufatto in grado di aiutarvi. Rapidi e silenziosi, tornate alla capanna di McCarthy (quello che vi ha consegnato il messaggio di Jed Stone); dietro di essa troverete un barile di catrame. Dopo averci immerso la zampa, entrate nell'edificio col pavimento a scacchi e completate il lavoro ficcando gli artigli nei sali d'argento: ora nessun lupo mannaro potrà resistervi! Uccidendo tutti i cagnacci che tenteranno di ostacolarvi, tornate dallo shamano e avvicinatevi al fuoco...

CAESAR 2
Un chiarimento da uno dei più fidati lettori, ossia Marco detto Mr.X (avrà mica a che fare con l'Uomo Tigre? Spero proprio di no, dal momento che sono un tenace sostenitore di Naoto e non potrei mai permettere a un uomo di Tana delle Tigri di avere la meglio...), che saluta anche il suo fedele amico Stefano. In particolare relativamente a quanto pubblicato in precedenza, l'esatto settore esadecimale da cercare è il 404, intorno alla riga 480; per chiarire un attimo la cosa:
Mentre state giocando, salvate, segnate l'ammontare di denaro e dopo averlo convertito in esadecimale, uscite. Come convertire? Tenete presente che un numero decimale è ottenuto dall'unione dei vari fattori moltiplicativi delle potenze di dieci (ad esempio 135 = 1 X 10 + 3 X 10 + 5 X 10); allo stesso modo funziona un numero esadecimale, con la differenza che i fattori moltiplicativi possono ovviamente arrivare fino a 15 (dato che le potenze sono quelle di sedici), proseguendo oltre il 9 secondo la sequenza: A, B, C, D, E, F. Ok? Tutto quello che dovrete fare sarà trovare i moltiplicativi del numero in questione secondo le potenze di sedici (ad esempio 135: 16= 8 resto 7; 135 = 8 X 16 + 7 X 16, ossia 135 = 87).
Cercate il valore testé trovato nel file di salvataggio aperto con il solito editor esadecimale, quindi ricordatevi di inserire le coppie di valori al contrario (al posto di DB73, 73DB)
Non esagerate con i denari, dato che pretendendo somme troppo ingenti, altre funzioni del gioco (industrie, livello di prosperità, eccetera...) potrebbero bloccarsi.

CARMAGEDDON 2 - DEMO
Luca Ciabattoni di Saronno ci propone questo piccolo trucchetto per il demo di C2; è un trucco per accedere a tutte le vetture, tranne il camion. Dovrete andare nella cartella Data della directory del gioco, poi aprire il file GENERAL.TXT, quindi trovare la linea che indica la vettura usata di DEFAULT: EAGLE3.TXT; potrete cambiarla con il nome della macchina che volete voi. I nomi delle macchine li troverete nella cartella DATA/CARS.

COMANCHE GOLD
Dal buon Alessio Zurru ecco un paio di furberie per la versione gold di una delle simulazioni che fece più discutere all'epoca. Premete "R" per attivare la radio poi digitate i codici:
PIGSOINK = carica al massimo le armi
HARMONY - GPS Hellfire
6969 – Mercenari
X666 – Uccide il compagno
IMARAT – Invisibile ai radar
IMACOW – blocca il tempo
LOADME – ricarica
FIXME – ripara i danni

COMMANDOS
Ancora qualche postilla sul giocone passato al setaccio dell'armigero FBS. Il CD ROM contiene un file chiamato COMMANDO.CFG (nella directory Commandos\Output). Copiandolo nella directory in cui è stato installato il gioco (es: c:\commandos\output), sarà sufficiente aprirlo con il notepad e modificare la linea da MORALINA 0 a MORALINA 1. In questo modo i nemici moriranno lasciando una croce e un teschio invece della solita pozza di sangue. Un saluto a Banca Luigi per il suggerimento e a Ugo Rossini per i codici dei livelli un pochino in ritardo. Sarà il peso dei 45?

CURSE OF MONKEY ISLAND – TEATRI ASSASSINI (Berzi Diego da Alzano Lombardo - BG)
Visto che sei bravo a ritirare ringraziamenti e complimenti di sorta, ma a quanto pare non sei in grado di dare un'occhiata al National dei mesi precedenti, ti ripeto paro paro quanto avevo già spiegato ad Amedeo sul mese di Luglio. Il problema sta nel fatto che non riesci a utilizzare la combinazione specificata dalla mappa (Basso destra, Alto sinistra, Sinistra, Basso, Destra, 2 volte Alto destra, Destra, Basso sinistra) con le luci del teatro. Mi viene il dubbio che non hai recuperato la mappa, ma hai sbirciato furbescamente la soluzione! Se ho fatto centro, tieni conto che ti tocca trovare il suddetto pezzo di carta, cercandolo dal capitano Fossey. Come accedere al suo loculo? Attraverso il pentolone ovviamente! E nel pentolone del cuoco ci entrerai solo nelle vesti del Pollo Diablo, incatramato e piumato a dovere dall'equipaggio della nave. Prima di lanciarti all'escavazione, ricordati però di ungere le palle di cannone nel baule sottostante con il grasso del pentolone e il cabareT verrà da sé!

DARK REIGN
Cercando e ricercando nella rete non ho trovato altro che questo trucco che la signora Vanna Alberti (dopo averlo letto su PC Force) mi aveva spiegato non funzionare. Purtroppo la nostra copia del gioco era stata restituita all'epoca, quindi non abbiamo potuto provarlo; se qualcuno ne sapesse la cosa mi farebbe piacere. Nel menù di gioco digitate SS ADN quindi:
darkpower - potenza massima
darkinv - invulnerabilità
dark20000 - ammontare danarifero a 20000

DINK SMALLWOOD
Il tipo che avete liberato dovrebbe schiattare e dovreste alla fine ricevere una pergamena. Lanciatevi al Goodheart Castle e andate nella zona a nord ovest. Dovreste scorgere due pali e se tentate di avvicinarvi verrete respinti con tanto di danno; la pergamena che avete appena ricevuto tornerà subito utile per rimuovere la barriera, lasciandovi proseguire a nord per quanto possibile. Voltate ora a est e proseguite ancora a nord; seguendo il sentiero dovreste imbattervi in una quaterna di fanciulle intente ad adorare la carcassa di un drago morto. Rimanete ad ascoltare e finirete per battervi con loro; dopo aver avuto la meglio senza problemi vi troverete in effetti a vedervela con il tipo, il quale, tramutatosi in una creatura molto cattiva vi darà del filo da torcere. Dal momento che dovrete torcere il filo, restate a distanza di sicurezza e usate le fireball; una volta che Mary sarà tratta in salvo, sarete finalmente riconosciuti eroi a Terris. Ricordatevi di invitarmi al banchetto in vostro onore...

DUNE 2000
Quando cominciate una missione (almeno con gli Atreides), salvate subito; l'ammontare della spezie sarà immagazzinato all'offset 24354 (esadecimale). Se avrete fatto giocata prima di salvare, la posizione non sarà proprio quella, ma non cambierà di molto (si è osservato uno spostamento fino all'offset 24344). Una volta scoperta la cosa, potrete modificare il valore della spezia con un editor esadecimale per dos. Bella Alessio.

EGYPT 1156 A.C. (Marco e Renata da Roma)
Sapete, ci sono stato anch'io nell'antico Egitto e vi riporto un paio di appunti che avevo trascritto qualche tempo fa' in proposito...
Entrai nella prima casa accessibile situata

sulla sinistra, dentro alla quale trovai un accendi fuoco. Per terra vidi una tavola di legno usata come guanciale (poggia testa) sul quale vi erano incisi dei simboli, decisi di confrontarli con il mio messaggio in codice, sul quale apparve un altro indizio, la parola "Pedjet" in antico egizio "arco o truppe".
Uscii dalla casa e girai a sinistra e poco dopo trovai un viottolo cieco, che imboccai, poco dopo trovai una scala che decisi di portare con me. Uscendo dal vicolo girai a sinistra e proseguii sulla strada principale fino in fondo. Qui girai a destra. All'improvviso mi sentii chiamare da una donna dall'altra parte della strada e io la raggiunsi. La donna era una prostituta che m'invitò più volte a seguirla ma io rifiutai seccamente. Mi restavano due giorni per provare l'innocenza di mio padre.
Presi la scala e l'appoggiai al muro a sinistra della porta dietro alla donna, questa cominciò a gridare al ladro, io le regalai l'anello che mi era servito da lasciapassare, la ragazza smise di urlare e io riuscii a entrare in casa. Nella seconda stanza trovai, sulla destra una cesta di vimini e decisi di riporvi l'amuleto trovato nella tomba. Sulla parete sinistra vidi una nicchia in cui era nascosto un vaso d'argento e, per terra, un materasso di paglia, spostai il vaso d'argento e si aprii un passaggio sotto il materasso di paglia per raggiungere la cantina.
Nella cantina trovai il cadavere di Hori, l'operaio assente ingiustificato...
La solla dovrebbe essere apparsa sul CD di uno degli scorsi numeri, sempre che il gattone non l'abbia levata di suo...

Extreme Assault (anonimi da Emailandia)
Scrivete oh dear (a caratteri piccoli) nel menù principale; si attiveranno i seguenti codici, validi solo per il gioco in singolo:
ALT1: Armi al massimo
ALT2: esegue l'upgrade dell'arma corrente
ALT3: Energia al massimo
ALT4: Indistruttibile
ALT5: Wow (????)
ALT6: Missione completa
ALT7: Disattiva i nemici
ALT8: Modo heli
ALT9: Modo carro
ALT0: Super velocità

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER
Una valanga di gente me ne aveva chiesto, ma, dal momento che sembra non esistere nulla di serio in termini di cheat, il prode Alessio Zurru è riuscito a scovare qualche consiglio molto interessante per i neofiti:
· Tenete presente che nel combattimento aria-aria il vostro compagno corrisponde come esperienza a un asso di prima categoria e che riesce volendo a gestire tranquillamente un combattimento 1 contro 3 (lui contro altri 3), vi tornerà utile se siete in difficoltà.
· Se volete mantenere il massimo dell'invisibilità mantenete manualmente ENCOM1 (potete passare a meno di 5 miglia da una pattuglia di MIG29 o SU35 senza essere visti).
· Il vostro compagno è in grado di attaccare i bersagli terrestri una volta che ne avrete puntato uno e avrete premuto "M".
· Quando dovete difendere aerei cercate di tenere pulita la rotta di volo scegliendo per primi i bersagli aerei con spiccata attitudine aria-aria rispetto a quelli aria-terra (es. i MIG 29 e i SU** (qualsiasi tranne i 25) sono armati principalmente con armi aria-aria a lungo raggio (circa40 miglia) cercate di ingaggiarli almeno a 50 – 60 miglia dall'aereo che state difendendo, i Mig 21 e i bombardieri come i Su25 sono armati quasi esclusivamente da missili aria-aria a corto raggio da difesa (circa 10 miglia) e quindi possono essere ingaggiati secondariamente rispetto ai primi). Ovviamente le cose si capovolgono se dovete difendere la vostra base o delle strutture a terra; in tal caso attaccate prima i bombardieri. Ricordatevi comunque del vostro compagno, in alcune situazioni è fondamentale.
· Molti trovano difficili alcune missioni perché non riescono a completarle, spesso perché ci si mette a combattere ogni velivolo che si trova sulla rotta; cercate sempre di distruggere il bersaglio e non di fare gli eroi (quel compito lasciatelo alla banfa del Bossetti). Es. se la vostra missione è distruggere un QC (quartier generale) e appena decollate trovate 10 caccia che vi attaccano è preferibile impostare ENCOM1, ordinare al vostro compagno di attaccare gli ostili e sgusciare silenziosamente dalla mischia per andare a completare la missione.
· Quando possibile seguite i suggerimenti dell'awacs.
· Evitate cose stupide tipo entrare in combattimento aereo se siete ottimizzati per attacco al suolo (solo con due AIM9X da difesa) per due buoni motivi: siete "lenti" nel manovrare (nei standard aeronautici); nel combattimento con i cannoni nella realtà non si arriva quasi mai per il semplice motivo che colpire un oggetto piccolo come un caccia a velocità comprese tra i 300 i 700 Km all'ora e con virate da 6 ai 9 G è molto, se non impossibile (escluse determinate situazioni come l'attacco di coda) difficile. Quindi mascheratevi (ENCOM1) e passare oltre. Evitate di entrare in combattimento se state per finire i missili o il carburante, tenete conto che in genere i vostri avversari sono meglio armati di voi (in genere sono appena decollati) e ci possono essere dei compagni in agguato lì in giro (di solito state combattendo sui loro cieli e non sui vostri), non è difficile iniziare un combattimento come 2 contro 4 e poi ritrovarsi con 6/8 nemici intorno. Questi sono soltanto suggerimenti, poi ognuno può agire come preferisce, però ricordate che in F22 prevale il motto reale dell'aviazione, ossia "la missione poi la gloria", e anche "meglio un pilota vivo che un eroe morto", senza scordare le priorità: cercate di portare a casa 1°- la vita, 2° l'aereo, 3° completare la missione, 4° ingaggiare i nemici incontrati. Ok? Saluto.

GABRIEL KNIGHT 2 (Valerio Principessa da Roma)
In effetti, Valerio, la sequenza delle azioni per terminare il capitolo 4 era un po' diversa da quella che segnalavo nella solla, però doveva essere ugualmente corretta: dopo aver imbucato la lettera, dovevi filare verso la chiesa, dare un'occhiata ai cespugli e cliccare più volte sui gigli, da portare poi a Starnberger See (la Croce Nera) per usarli sull'acqua una volta che ti sarai sporto dalla ringhiera. A questo punto, tornando a casa, dovresti ricevere la notizia del fax dalla donnina; il problema, penso, è relativo al tempo che deve essere fatto passare tra i due eventi...

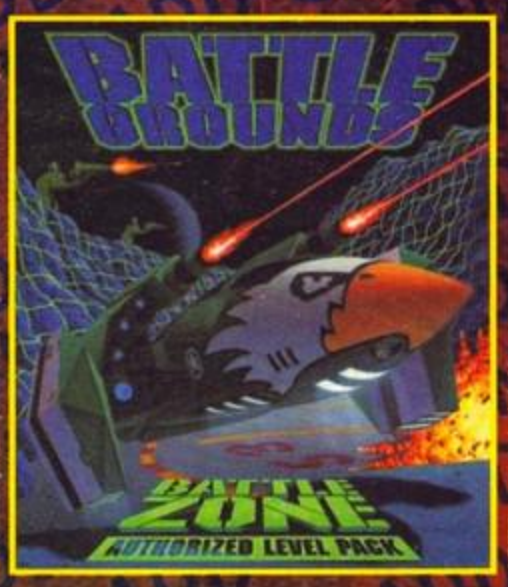
GP LEGENDS
Nella directory del gioco troverete un file chiamato DRIVER.INI. Apritelo e lasciete perdere tutti i file inutili che ci troverete all'interno, ma fiondatevi su quello chiamato GLOBAL_HIPE_SCALING=x.xx. Al posto delle x sarà naturalmente presente un determinato numero. Per ogni unità che aggiungerete a questo valore ci sarà una variazione del tempo sul giro degli avversari di 0,28 sec. Ad esempio se Jim Clark girava in 1:30 con un valore di 0.05,
con un valore di 0,37 girerà in 1:39. Chiaro? Un saluto a Bassiano Cappellato.

GRAND THEFT AUTO
Eccola, la saga riprende! Questa volta è il buon Alessandro Tatti a metterci le zampe; vediamo di che si tratta. Dunque: sfasciando una cassa e prendendo una pistola, questa naturalmente scompare. Però, dopo qualche decina di secondi, la cassa (o l'arma) ricompare, in modo che è possibile ricaricare magicamente la pistola (ripassandoci sopra, s'intende). Provato però con il mitra, non funzia. Mediocre, direi...

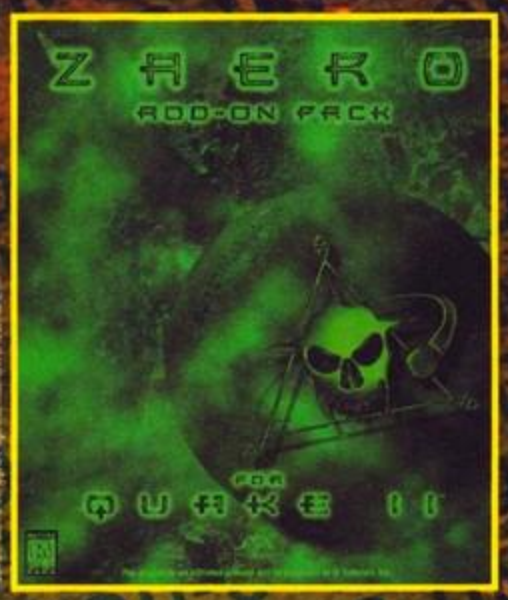
HERETIC 2 – DEMO
E indovinate un po' che è arrivato primo anche questa volta? Chi ha detto Alessio Zurru può passare da casa sua a ritirare una delle incredibili torte che prepara la sua chioccia. Gli altri si dovranno accontentare di digitare qualcosa tra quello che segue nella solita console comandi:

Playbetter	God Mode
Twoweeks	Potenza infinita
Aquaticape	No Target
Victor	Uccidi tutti i mostri
Kiwi	niente ferite
Angermonsters	mostri veramente incarogniti
Crazymonsters	mostri impazziti
God	God Mode
impulse 9	armi e magia
impulse 10	scegli l'arma e energia massima
impulse 13	voli
impulse 14	trasforma in pecore
impulse 25	lettera del potere
impulse 32	invisibilità più forza al cubo
impulse 35	niente mostri
impulse 36	congela i mostri
impulse 39	arpione volante
impulse 40	aumenta il tuo livello di uno
impulse 41	aumenta i punti esperienza
impulse 43	tutte le armi

È ancora tempo di combattere con il nuovo add-on di
BATTLEZONE™



Allunga la vita alla straordinaria avventura di
QUAKE II™



Sviluppati da:

www.macmillansoftware.com

Distribuiti da:

Tel. 02 4886711

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00
Hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it - http ://www.ubisoft.it

e magie	
impulse 171	cambia in paladino
impulse 172	cambia in crociato
impulse 173	cambia in negromante
impulse 174	cambia in assassino
impulse 254	video "Cavaliere nella collina"
give h <0-999>	0 - 999 punti vita
noclip	modalità niente ferite
notarget	sarete ignorati dai nemici
changelevel	seleziona il livello

HOLLYWOOD MONSTER (Ale+Livio e molti altri)

Ho come l'impressione che parecchia lettoranza abbia saltato a piè pari il glorioso numero di Agosto che ci siamo fatti il mazzo per confezionare; proprio colì era presente l'incredibile soluzione di Hollywood Monster che tutti sembrano desiderare e pretendere da uno dei prossimi numeri. Tutto quello che posso fare è rispondere al volo a una della domande più frequenti e rinviare tutto il resto a uno dei prossimi CD. Per rimettere in sesto Frankie dovrete, come ben sapete, recuperare i pezzi della povera bestiaccia, disseminati nei trofei vinti dai vari attori. Una volta recuperati, dovrete andare nel laboratorio segreto del dottor Frankestein e tentare l'esperimento con tutti gli ingredienti (ossia il limone, due dosi di linfa di pianticella e il guscio d'uovo recuperato in Scozia) più i pezzi dello zio Frankie. Quando scoprirete che manca il cervello (ma dovrete scoprirlo e il protagonista dovrà riflettere sul fatto ricordandosi una scena vissuta con il cuoco che aveva in mano un sacchetto), tornate alla magione Hannover e fiondatevi in questo benedetto scantinato che si sarà aperto per l'occasione! Riguardo al Nessie Boom, non vi occorrerà alcun ingrediente dalla cucina, ma sarà sufficiente recarvi a casa dell'uomo lupo in Australia e salire all'ultimo piano. Qui userete lo shaker per preparare il drink (gli ingredienti sono: LATTE-GROG-WHISKY) che andrà inserito nel porta pastiglie del conte per poterlo trasportare (è una miscela esplosiva) fino alla locazione in cui avete incontrato il vecchio minatore. Ok? Pubblicherò la solla su CD, restate all'erta...

IL QUINTO ELEMENTO (Fabio Fornaro da Emailandia)

Quanti sono gli elementi? Quattro? Alessio Zurru così come FBS (il quale è tornato a orchestrare il nostro RPG) sostengono che ve ne sia un quinto e in particolare il primo dei due felloni suggerisce di inserire nel menu della scelta nuovo gioco una delle seguenti paroline speciali:
RALPH – selezione del livello
DAVID – Vita infinita
THIERRY – grado dei nemici
JEROME – Barriera
OLIVIER – Tutte le armi
FANETTE – Tutti gli oggetti
BENOIT – Tutti i filmati
JOEL – Tutti i trucchi abilitati

INDIANA JONES 4 (Riccardo Calabrò da Genova)

La donnina è imprigionata? Per il momento lasciala stare (io sono d'accordo con Indy, va liberata!), prosegui verso i 3 cancelli con altrettanti mandrini e aprili inserendo nell'ordine la pietra del sole, quella della luna e quella del mondo.
Riguardo a The Dig devi in effetti legare il bracciale al sorcio, lasciarlo andare e poi rintracciarlo tramite la sfera blu.

LBA 1&2 (Giorgio Caltran da Refrancore – AT)

Eh, Giorgio, mi sa che sei stato un po' rognato, nel senso che il salvataggio che hai ripescato in LBA 2 potrebbe non funzionare e ci sono tre modi per risolvere la cosa: recuperare un salvataggio dalla rete e provare con quello, ripescare un salvataggio precedente e metterti sotto oppure ricominciare dall'inizio, magari con l'aiuto di qualcuno dei seguenti codici (che ti consiglierei anche di provare con il tuo salvataggio), provenienti dal rappresentante della regione sarda, ossia Alessio Zurru.
Premi ESC per tornare al menu e digita:
LIFE - tutta la vita
MAGIC - tutte le magie
FULL - tutta la vita, le magie e le comodità
GOLD - 50 monete
SPEED - velocità
CLOVER - comodità
BOX - sacca delle comodità
PINGOUIN - Mega-Penguin
Premi SHIFT e scrivi TWINSEN'S BACK per energia infinita.
Riguardo a LBA 1, ho idea che non ti è chiaro il sistema di salvataggio utilizzato; non esiste un'opzione per salvare perché il salvataggio avviene automaticamente ogni cambio di scena o qualcosa di simile (in ogni caso in maniera periodica) e tutto quello che puoi fare è gestirti i cinque file del caso tramite l'apposita opzione, copiando e cancellando all'uopo in modo da aggirare il problema. Got it?

LIGHTHOUSE (Alessandro Mancini da Ardea -RM – e Giuseppe da Monza)

Nella fortezza ci sono dei mostri che vi bloccano il passaggio? Una volta raccolto il pesce, voltatevi a sinistra ed entrate nella prima porta: l'officina del falegname.
Nella sala vi saranno due altri passaggi: uno conduce a un corridoio con un baratro, mentre l'altro alla sala coi comandi per avviare il sistema eolico che alimenta tutti i dispositivi. Dirigetevi in quest'ultimo luogo e azionate la leva che incontrate subito a sinistra (uscirà un ingranaggio che si collegherà a una ruota dentata); andate fino alla costruzione in muratura sulla quale spiccano due leve: tenendo premuto su quella di sinistra il sistema eolico uscirà all'esterno, mentre premendo quella di destra si attiverà il tutto.
Ora giratevi verso la porta per la falegnameria e noterete che sulla destra, in ombra, vi sarà una scala che conduce verso l'alto; imboccatela, aprite la botola e proseguite l'ascesa fino a entrare nella torre. In essa una mostruosa creatura sarà a guardia dell'ennesimo uscio... Voltatevi e osservate i piedi della statua al centro della camera: vedrete una specie di sportello e la fessura per una chiave (che naturalmente non avete ancora). Salite la scala a pioli lì vicino e arriverete in cima alla torre. Guardate in alto e appendete il pesce al gancio. Tornate alla falegnameria e preparatevi per utilizzare i primi strumenti da lavoro. Riguardo al mostriciattolo, salvate la posizione e guardate fuori dalla finestra a sinistra della porta che conduce al sistema eolico, da essa potrete guardare verso il basso e verso l'alto. Se vi allontanate e vi riavvicinate, vedrete i personaggi cambiare di posizione; ripetete l'operazione per 5 volte finché, guardando verso l'alto, non vedrete il mostro tornare dalla torre con la coda fra le gambe (per il pesce).
Poi c'è il relitto; una volta giunti a destinazione, dovrete utilizzare il batiscafo agganciato al sommergibile in modo da raggiungere il veliero sul fondo del mare. Per entrarci scendete nella botola che s'intravede sotto la scala d'accesso (di fronte alla sala macchine, per capirci); guardate le due leve in alto a sinistra, azionate quella di destra e chiuderete la botola del batiscafo, muovete poi quella di sinistra e sgancerete il mezzo dal sommergibile... Giratevi verso destra e azionate la leva a destra dell'indicatore di vetro (è il comando che regola la profondità del batiscafo), così facendo vi metterete in viaggio verso il relitto. Per muovervi ulteriormente dovrete utilizzare la leva centrale sotto l'oblò più grande e quella alla sua sinistra: la prima imposterà la direzione di marcia (destra, sinistra, diritto) e la seconda attiverà i motori verso la direzione prestabilita. Seguite il seguente cammino: destra, destra, destra, diritto. Il batiscafo si fermerà proprio sopra un'apertura nella stiva della nave.
Al vulcano, invece, prima di salire sul trabiccolo dovrete aprire il cancello che blocca le rotaie: per far ciò cliccate sul rettangolo giallo-ocra che sta sulla destra del portello d'ingresso del locomotore, aprirete così lo scomparto degli attrezzi dal quale dovrete prelevare un paio di cesoie (quelle piccole). Usatele sul lucchetto che blocca il cancello e poi spostate la barra metallica... il percorso sarà così sgombro. Adios.

LODE RUNNER 2

Allora, avete rimpianto i vecchi tempi con la riedizione di Lode Runner? Non ve ne frega nulla? Beh, poco importa, dal momento che non sono in grado di sentirvi; ecco a voi un paio di trucchetti sul gioco. Premete ESC durante il gioco e nel menù delle opzioni digitate uno dei codici riportati sotto per abilitare i cheat. Ora non vi rimarrà che attivarli; un suono ti confermerà la conclusione dell'operazione.
F3 - Torna al livello precedente
F4 - Salto di livello
ALT + F12 - Aggiunta di 5 vite nel modo single play
ALT + 8 - Bombe infinite in single play mode
ALT + I – Power up

MORTAL KOMBAT 4

Mi ero dimenticato di segnalare una cosuccia sulle fatality; quando nella fatality è presente il movimento SU, dovrete tenere premuto BLK intanto che lo eseuite. Tutto qua.

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Abbiamo qualcosa anche per quanto concerne la specialità preferita dal Barone Bossetti, ossia la corsa in camion: scegliete la pista Scrapyard Run e, al quarto check point, dovrebbe esserci un edificio con un recinto sulla destra. Passateci attraverso e scoprirete che la strada fa una specie di circonvallazione. Prendete la sinistra e seguite le impronte, o il sentiero, sino a imbattervi in un recinto. Attraversatelo e raggiungerete uno schermo sul quale ci dovrebbe essere scritto "The terror has been unleashed". Avrete trovato la pista di Graveyard Run.

ODT

Siete morti nel tentativo? Molto male, mi sa che vi occorre qualche cheat per mettere a posto le cose. Intanto abilitate il tutto premendo ESC+BARRA SPAZIATRICE, quindi in qualsiasi punto del menù potrete digitare:
SOPHIA – per avere il piacere di beccare la bella (?!?) Sophia Hawkins
KARMA – per quel salame di Karma
Invece durante il gioco, premete ESC per entrare in pausa, quindi digitate:
XUL - 100% energia vitale
FILSOU - 100% mana
JBB - 100 % munizio
MATH – pompa a manetta tutte le armi
GRABO - pompa a manetta livello esperienza di armatura, armi e spirit
MUMU - becca 100 % di esperienza
ALEX - 50 vite
LAURENT – tutti gli incantesimi
CLAUDE – pompa a manetta tutti gli incantesimi
CEDRIC - 100% di munizioni Light
LISA - 100% di munizioni Ionic
SABINE - 100% di munizioni Fire
GILLES - 100% di munizioni Fusion
RIKOUNET – attiva/disattiva la barra di energia sui nemici
Invece, tenendo premuto c insieme alla solita barra, avrete il pieno di armi, vite ed energia.

OUTLAWS

Ecco un paio di codici da inserire durante il gioco.
-OLIMYELLA - god mode
-OLASH - armi infinite
-OLPOSTAL - tutte le armi
-OLGUSHER - olio infinito
-OLAIRHEAD - modalità volo
-OLZIP - teletrasporto
-OLETHER - modalità invisibile
-OLRX - aggiunge energia
-OLSCORE - per superare livello
-OLSCREENING - per osservare le scene dei livelli
-OLHITME - fa perdere 1 tacca di energia
-OLREALLYHITME - fa perdere 3 tacche di energia
-OLFPS - per controllare i frame.
E, naturalmente, i codici dei livelli:
1)OLHIDEOUT
2)OLTOWN
3)OLTRAIN
4)OLCANION
5)OLMILL
6)OLSIMMS
7)OLMINER
8)OLCLIFF
9)OLRANCH.
Un saluto a Bruno Alessandro da Capo D'Orlando (ME).

REAH – L'OASI (Franco Fabio da Varese)

E' un po' come dire che il National è l'oasi nel deserto, l'ultima spiaggia... ok, per avere la meglio anche sull'oasi, non devi fare altro che pigiare il triangolo di pietra sopra a ogni porta, finché non appaiono i simboli dei 4 punti cardinali, ovvero:
1) Luna a sinistra e sole a destra sulla casa a sinistra rispetto al tuo arrivo (quella con l'uomo fuori).
2) Sole sulla casa alla destra rispetto al tuo arrivo.
3) Sole a sinistra, luna a destra sulla casa dietro alle palme dall'altra parte del lago.
4) Luna sull'ultima casa che rimane.
Ti si aprirà davanti un portale che ti trasporterà in un'altra dimensione, in una sorta di giungla, dalla quale ti disincaglierai da solo. Se trovi qualche interessante artefatto, ricordati che dovrebbe stare in un museo...

RED ALERT – MISSIONE 14 (Daniele da Udine e Carlo da Bergamo)

Spero proprio di aver azzeccato la missione, dal momento che tra l'uno e l'altro non avete descritto alcunché limitandoti a segnalarmi le truppe a vostra disposizione. Iniziamo precisando che le vostre truppe sopra saranno il gruppo X, quelle sotto il gruppo Y. Muovete gli ingegneri del gruppo X verso il pannello di controllo per distruggere le torrette lanciafiamme. Muovete il gruppo Y verso est e uccidete tutti quelli che incontrate. Muovete il gruppo Y ancora più a est e usate il pannello di controllo per distruggere la torretta a nord. Muovete il gruppo X a est oltre i tank. Se avete problemi a uccidere la fanteria nemica, raggruppate i vostri rifleman in gruppi di 5. Seguite i riflemen con un medico e curate i soldati mentre combattono. Lasciate che siano i nemici ad avanzare: i riflemen non possono sparare mentre si muovono. Andate a nord attraverso il passaggio, il primo generatore è qui. Tornate indietro e andate a est, c'è un'altra torretta di controllo da disattivare. Tornate indietro di poco con il gruppo Y e avanzate verso sud. C'è un granatiere al pannello di controllo del generatore, uccidetelo con i riflemen. Quando un vostro ingegnere piazzerà la carica sul generatore, otterrete dei riflemen come rinforzo. Andate a est fino a quando non incontrerete una stanza con un altro generatore: piazzate una carica e proseguite a est fino ad arrivare a una grossa stanza, piena di torrette lanciafiamme e molti pannelli di controllo. Il pannello centrale disattiva la torretta a nord-ovest, il pannello a nord-ovest quella centrale. Se calcolerete bene i tempi potrete mandare un solo ingegnere a disattivare le due torrette senza essere colpiti. Il pannello a sud-ovest è invece un generatore, ma non potete ancora avvicinarvi senza essere sterminati. Muovete il gruppo Y sopra quello X e create una nuova squadra, composta da 5 riflemen, due dottori e un ingegnere. Muovete la squadra a est verso un altro generatore, quindi a sud e poi a ovest. Sarete tornati così nella stanza centrale. Uccidete tutti i soldati ora che avete due medici per curare le truppe. Avanzate verso sud, un piccolissimo computer è situato sulla parete a ovest. Piazzate qui un ingegnere per attivare il controllo della torretta. Procedete a ovest dalla stanza dei V2, e uccidete tutti i lanciafiamme e i cani, sparando ai barili. Due pannelli di controllo sul muro disabilitano le torrette e uno nella stanza a ovest è un generatore. Ci sono ancora due generatori nella stanza principale, disattivateli. Non preoccupatevi se la torretta è ancora attiva: il vostro ingegnere riuscirà a disabilitare i generatori prima di morire. Prendete il passaggio più in basso a destra, portate tutte le vostre unità dentro. Muovete la spia nella stanza con tutte le unità nemiche. A questo punto succederà qualcosa di strano: tutti i nemici ignoreranno il vostro uomo e fuggiranno! Spostate l'ingegnere verso est e riprogrammate l'ultimo generatore.

SENSIBLE SOCCER 98

Anche se il gioco non è risultato alla fine un capolavoro (ma sono portato a credere che parte della responsabilità sia del Duspa che ha convinto il buon John Hare a concedersi qualche boccale di birra...) le gabole ci sono lo stesso e Alessandro Tatti le ha beccate per voi. Nella schermata delle tattiche, premete F9. Apparirà un menu che permette di settare la forza di gravità, l'abilità nel far gol, la velocità del gioco e tante altre belle asinate...

SWORD OF SHANNARA – LA MAZZA (Alessandro "Puppy" da Spilamberto – MO – e Luigi Scamello da Reggio Emilia)

Eh sì, diciamo che avete il cuore debole e noooooon ce la fate nei casi in cui il malefico Signore degli Inganni si palesa a voi per imbruttirvi.
Inoltratevi senza indugio nell'oscurità e fate subito luce accendendo la lanterna. Fatevi coraggio alla vista del sinistro spettacolo che vedrete, poiché il peggio sta per arrivare: non appena darete fuoco alle candele a fianco dello specchio, questi si animerà prendendo il volto del vostro nemico. Mentre Shella si darà alla fuga impaurita, estraete la spada dal fodero e distruggete il malefico strumento del negromante: Brona scomparirà dalla vostra vista e voi cadrete al suolo svenuti. Per svegliarvi non dovrete fare altro che procedere attraverso le ancestrali stanze del misterioso edificio che popola i vostri sogni (indicativamente io sono andato dritto, a destra, poi a sinistra- ma non dovrebbe essere l'unica soluzione corretta). Quando avrete ripreso i sensi raccogliete l'incenso dalla piccola nicchia che si celava dietro allo specchio. Esaminando il teschio sulla sinistra, questi si rivelerà essere un cassetto: apritelo e impossessatevi della pergamena in esso riposta. Invocatela subito sul libro nero e compariranno tre dei più validi sortilegi dei quali Stenmin si era spesso avvalso. Leggendo di nuovo il tomo potrete comprenderne l'utilità: concentratevi in particolare su quello in grado di evocare lo spirito di un defunto. Per raggiungere il vostro scopo occorreranno diversi oggetti alcuni dei quali dovrete ancora recuperare. Attraverso Shella convincete Seneschal a farvi presentare al cospetto del re; spiegate, poi a questi come la rievocazione dell'anima di Stenmin sia della massima importanza per il recupero della spada e non dimenticatevi di richiamare la sua attenzione sul vostro amico nano. Balinor, da uomo d'onore, si recherà personalmente da Brendel per porre le sue scuse,

dopodiché ammonirà la sentinella e Seneschal per il loro comportamento e voi potrete fare vostra la mazza (la Ferilli, invece, me la becco io... che tempi, che tempi...).

THE NEED FOR SPEED 3

Con un saluto a Egger Lukas da Villanders, a Marcello Peronghini e a Eusebio, apro la sezione dedicata a NFS3, il gioco che dovrebbe sfamare la vostra brama di quattro ruote nell'attesa di GT. I cheat devono essere inseriti nella schermata principale:
madland: BOH?
rushhour: Napoli NELL'ORA DI PUNTA!
empire: gara con le EMPIRE CITY track
elnior: EL NINO CARS!!!!
merc: Mercedes Clk Gtr
gofast: il vecchio PIONEER, solo molto, ma molto, ma molto di più putenza!
allcars: tutte le car ('OPPO BBELLO)
Invece, da digitare prima di RACE, abbiamo:
go01: Mazda Miata
go02:Landcruiser
go03:cargo truck
go04:BMW SERIE 5
go05:PLYMOUTH CUDA '71
go06:PICKUP CON CAMPER SHELL
go07:CHEROKEE
go08:FULLSIZE VAN
go09:MUSTANG '64/'65
go10:CHEVY PICKUP '66
go11:RANGE ROVER
go12:SCHOOL BUS
go13:TAXI - CAPRICE CLASSIC
go14:CHEVY CARGO VAN
go15:VOLVO STATION WAGON
go16:SEDAN
go17:CROWN VICTORIA COP CAR
go18:MITSUBISHI ECLIPSE COP CAR
go19:GRAND AM COP CAR
go20:RANGE ROVER COP CAR / RANGER VEHICLE
go21:CARGO TRUCK (03)
Nel tracciato bonus (empire city) ci sono un paio di scorciatoie che vi faranno guadagnare parecchi secondi; per trovare la prima sarà sufficiente fare attenzione alle dimore sulla destra. In una di queste a una altezza irraggiungibile (al secondo piano) si vede un buco per raggiungere il quale occorre prendere la rampa sulla destra al curvone precedente al buco. In altre parole dovrete prenderla non appena usciti da una strettoia e dopo aver fatto il suddetto curvone (a un'altezza più elevata della strada) farete un salto in cui dovrete cercare di mirare il buco nel palazzo. La seconda scorciatoia, invece, è nascosta in una finta facciata di un palazzo sulla destra in uno dei tunnel con i piloni al centro.

ZORK NEMESIS (Michele e Gianni da due posti diversi senza mittente)

Il problema è quello dell'orchestra e delle fanfare da suonare, quindi non vedo soluzione migliore che quella di ripescare l'ottima spiegazione di Livio D'Este che ne approfitto per salutare (dove sei finito?). Per aiutarvi considerate le sedie sul palchetto così ordinate:

5	6	7	8
1	2	3	4

Posizionate quindi gli strumenti sulle apposite sedie seguendo questa tabella:

1	VIOLINO
2	NAMBINO
3	MIANO
4	FREEZLE
5	WERTMIZER
6	GEDERAGLINI
7	FROBOFONO
8	POPPERKEG

Una volta posizionati gli strumenti sulle otto sedie sentirete la voce di Madame Sophia che riprende Alexandria, ripetendo una sequenza di lettere che corrispondono alle note: C-D-E-B-G. Tenetela bene a mente. Ora andate in teatro, avvicinatevi al palco e prendete la bacchetta. Dovete suonare l'inno della fanfara di Zork suonando gli strumenti giusti. Qui siete però al buio, ed è probabile che dovrete faticare un po' prima di trovare gli strumenti. Comunque, per aiutarvi, immaginate la posizione degli strumentisti, rispetto al podio del direttore d'orchestra, così disposta:

5	6	7	8
1	2	3	4

E suonate gli strumenti seguendo l'ordine 8-2-8-5-1.
A fanfara suonata si accenderanno le luci del teatro e potrete andare dietro alle quinte, dove, sulla stanza di destra, troverete il macchinario che abbassa i fondali.
Riguardo ai giochi di avventura di cui mi chiedi consiglio, dipende dal genere che preferisci; tra quelli tridimensionali abbiamo la famiglia Alone in the Dark della quale però ti sconsiglio il terzo capitolo, e il più recente Resident Evil, nell'ambito grattacapi abbiamo il mai domo The Ripper e quelli dedicati a Tex Murphy senza contare Myst e Riven, mentre riguardo al genere bidimensionale c'è la nutrita compagine dei Lucas (The Dig, i Monkey Island, ma anche gli Indiana Jones) e della Sierra (i Larry se vuoi l'humour e le belle donne, i King per le avventure fantasy, gli Space per la demenza nello spazio; ma in particolare a me era piaciuto Legend of Longbow, cioè quello dedicato a Robin Hood), senza contare ovviamente le ultime uscite. Au revoir.

VIRUS 2000

Problemi con qualche virus nel vostro bel P2 nuovo di zecca? Che c'è di meglio di qualche cheat per disinfestarlo? Tenendo premuto lo SHIFT, digitate:
CHEATSEQ – Abilita tutti i codici
HHROQTAT – Armi
TERHSRER – Salto di livello
CCHASERQ – Una bella passata dal meccanico
HTARSREC – Evvai di carico
HERHSORE – Completa il livello
QHEROEST – Completa tutti i livelli
Un saluto a David Braben (che tra le altre cose da il nome a una semi divinità nel nostro RPG...).

WORLD LEAGUE SOCCER

Come sapete il gioco è stato pubblicato senza la licenza ufficiale, dal momento che se l'era accaparrata la Easports, ma il nostro eroe Alessandro è riuscito a scovare dalla rete un gabola che dovrebbe arginare i diluvi di lacrime che sgorgano dalle palpebre del MAO. Per inserire tutti i nomi corretti in una botta unica è sufficiente scegliere il Player Editor dalle Opzioni, selezionare il campionato inglese e cambiare il nome di una squadra qualsiasi in "teamtwo" (senza virgolette, chiaramente). Ora dovrebbe apparire un nuovo menu, cliccando sul quale appariranno tutti i nomi giusti. Ditemi se non è una trovata...

X-COM: APOCALYPSE

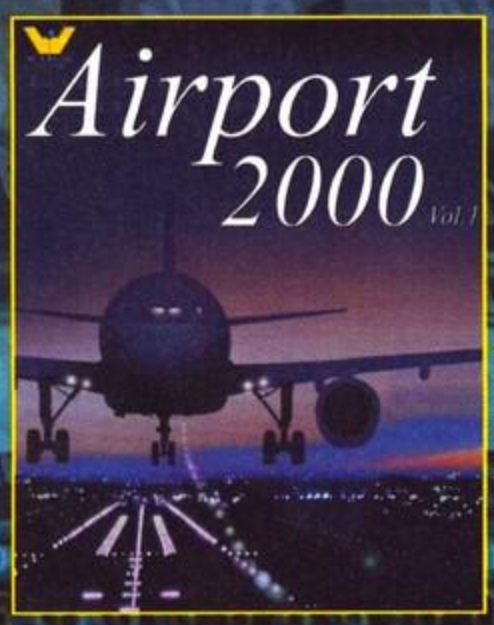
Qualcuno mi aveva chiesto i codici di questo giocone e dal momento che non ricordo ne l'individuo ne l'anedottica annessa, mi limito a salutare quel guaglione sardo di Alessio Zurru, protagonista dell'escavazione.
Per attivare i cheat tenete premuto ALT digitando TAC CHEAT; nella barra messaggi apparirà la conferma. Non dovesse funziare premete ALT insieme a un altro tasto prima di premere T, per poi ritentare. Tenendo presente che uscire dal menù dei cheat solo premendo ALT+ESC, tenete schiacciato cattivo il solito ALT (dopo questa sessione dovrete cambiarlo) per pigiare una delle seguenti lettere:
F - aumenta il volume della musica
G - diminuisce il volume della musica
H - attiva il terreno sconosciuto
I - attiva il God Modeo
K - uccide tutte le unità nemiche
R - mostra il contatore dei fotogrammi
T - mostra il modo di addestramento
V - mostra le unità nascoste
W - attiva il modo non peso (dei veicoli) = leggi alte prestazioni
E per quelli che si dovessero incarognire maggiormente abbiamo qualche consiglio:
· Tenete i vostri ingegneri al lavoro finché l'edificio non è venduto.
· Usate le granate fumogene come estintori (senza ossigeno non ci può essere fuoco e il fumo è povero di ossigeno)
· E per il resto date un'occhiata alla UFOpedia, dove troverete molte informazioni importanti sull'equipaggiamento.

X-COM: INTERCEPTOR

Praticamente la storia si ripete (e chi non muore si rivede) come sopra. Per attivare il cheat mode premete CONTROL + E e attendete il duplice Bip di segnale, quindi digitate i seguenti codici:
BATTLECHEAT - abilita le cheat di volo
FILLERUP - raggio di volo infinito
CANTTOUCHTHIS - invincibilità
KNOWITALL - attiva tutte le ricerche
QUICKBASE - termina tutte le basi che in quel momento sono sotto costruzione
PAYDAY - soldi
E, chiaramente, qualche suggerimento:
· Tenete le sonde vicino alle basi all'inizio del gioco perché spedendole lontane nello spazio faranno poca strada e dovendo intercettare qualcosa non sono preparate a tutte le evenienze.
· Quando iniziate un attacco scegliete il pilota più debole in modo che il suo skill dogfight aumenti sotto il vostro controllo.

END

È finita l'epoca dell'approssimazione!
AIRPORT 2000 ti propone una nuova generazione di aeroporti, aerei ed avventure.



Il nuovo add-on per Microsoft® FLIGHT SIMULATOR contiene:
7 Aeroporti ultra dettagliati
11 Aerei con plancia dettagliata
Carte aeroportuali ufficiali
Manuale in Italiano

sviluppato da:

www.wilcopub.com

distribuito da:

Tel. 02 4886711

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00 - Hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it - http ://www.ubisoft.it

Se credi che la leucemia resterà un male inguaribile devi farci un favore.

Piantarla.

Dal 5 all'8 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale
per sostenere la ricerca
e la cura delle leucemie.

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE
ONLUS

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma

c/c Postale n. 46716007

www.ail.it

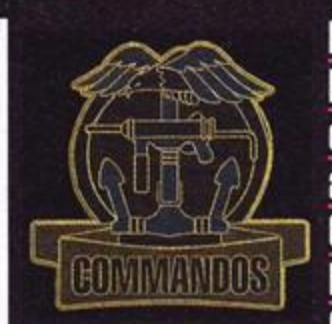
10 ANNI DI STELLE

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le Stelle dell'Ail chiama il numero 06/4402696

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ARMANDO TESTA SPA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

COMMANDOS: UNA SOLUZIONE COME DIO COMMANDAS! -SECONDA PARTE-



Per prima cosa grazie dei complimenti, è mio dovere! Dunque, sembra che la volta scorsa le cose siano andate abbastanza bene, ora vi resta che terminare l'altra metà del gioco e potrete mettere la parola "Finita" (un po' squallida ma militaresca) al grande strategico targato Eidos.
Come nel numero precedente, nel testo i nostri uomini avranno delle sigle al posto del nome: ho quindi usato BV per il Berretto Verde, M per il Marine, P per il Pilota, C per il Cecchino, G per il Geniere e S per la Spia. Visto il punto a cui siamo arrivati, sono sicuro che tutti i trucchetti di Commandos ormai li saprete, voglio quindi esortarvi nella risoluzione del gioco senza questa guida, tenendola da parte solo per i casi di emergenza (ragazzi, ce l'ho per contratto 'sta frase, cercate di capirmi!).
Ricordate inoltre che con "piantone" e "guardia" di solito indico un soldato fermo sul posto, mentre con "vigilante" e "pattuglia" si parla rispettivamente di un uomo che si sposta e un intero gruppo di uomini che "pattugliano". Oltre a ciò non scordate di fare largo uso dell'opzione "occhio" così da vedere l'area visiva del nemico e state il più possibile acquattati sfruttando il cosiddetto "passo del leopardo" (di cui tra l'altro ho anche ereditato il manto maculato!) in modo da passare inosservati.
Bene, mi pare di aver detto tutto. Ora... Plotone a posto, plotone aaaattenti!

Fabio "FBS" Simonetti

MISSIONE 11: IN MEZZO AI GUAI

Nei guai ci siete veramente! L'obiettivo sarà far saltare in aria quattro pozzi petroliferi così da lasciare a secco gli Africa Korps tedeschi, la zona però pullulerà di nemici pertanto non sarà così facile. Gli uomini di cui disponete sono il BV, il C, il G, il P e la S già travestita da ufficiale nemico.
Portate la S a parlare col vigilante più vicino al gruppo: quello che passa alla sinistra della prima casetta in basso. Fate in modo che non sia rivolto verso i Commando e che sia ben coperto dalla casa (diciamo che dovrete iniziare a parlare con lui laddove vi sarà la ghiaia per terra, potrete riconoscere la zona per le impronte che lui stesso lascerà), poi spedite nella sua direzione il BV facendolo strisciare. Attendendo che la pattuglia composta dai 3 tedeschi e il vigilante che passa a destra della casetta (vedi foto) siano abbastanza lontani, accoltellatelo, poi nascondetene bene il cadavere dietro all'edificio. Fatevi raggiungere dal C alla casa; spedite S alla guardia che osserva la casetta da lontano, costringendo quest'ultima a voltarsi di 180 gradi (cosicché non guardi più verso di voi). Non appena la solita pattuglia e l'altrettanto solito vigilante saranno lontani, accoltellate il tedesco di spalle, imboscatene il cadavere vicino all'altro e passate il controllo a C. Mettete il vostro uomo a portata di carabina dal soldato della zona 2, attendete qualche secondo così che la solita pattuglia non si trovi sulla traiettoria del colpo e poi freddate il crucco non appena sarà coperto dalla tenda. Accucciatevi, fate ancora fuoco in direzione del suo amico andato a controllarne il cadavere e poi nuovamente giù (tasto discesa rapida: "C").
Col BV, ora prendetevi cura del vigilante di destra: alzatevi in piedi dietro la casetta, fate passare la pattuglia e, quando l'uomo sarà a portata, corretegli addosso accoltellandolo al volo (tasto "X" per il pugnale). Prendete rapidi il cadavere e trascinatelo al solito posto; fate poi lo stesso con l'uomo tra le due tende gialle e quello distratto dalla vostra S; siate solo sicuri di non essere avvistati dai soliti tre uomini e da quello davanti alla casa bianca!
Una volta liberata l'area delle prime tende, spedite il BV fino alla locazione 2 e da qui alla tenda successiva. Intrattenete con S la guardia della casa bianca (naturalmente fate in modo che guardi da tutt'altra parte); col BV piazzate l'esca in modo che quest'ultima e le tende 2-3 siano i vertici di un triangolo, poi tornate dietro alla 2. Attivate l'ordigno non appena sarà passata la pattuglia ed eliminate il soldato che andrà a controllare (se la posizione dell'esca è corretta dovrebbe accorrere solo un nazista!). Con lo stesso metodo (riprendete l'esca, naturalmente) uccidete anche il tizio che bazzica nei dintorni della zona 4 e nascondetene il cadavere dietro alla tenda più vicina prima che ripassi la pattuglia. Dopo esservi assicurati che tutti i corpi siano ben occultati (soprattutto agli occhi del nazi intrattenuto dalla S!), tornate strisciando alla casetta iniziale.
Ora la parte davvero difficile. Col BV seguite la pattuglia strisciandole dietro, arrivati all'edificio con la bandiera, mettetevi accanto al suo lato sinistro fissando "l'occhio" sulla guardia che gli passa davanti. Rapidamente, non appena non vi guarderà, alzatevi in piedi, corretele addosso e accoltellatela facendo poi, in rapida successione, la stessa cosa per l'uomo accanto al silos e a quello distratto dalla spia (fate il giro della casa bianca se necessario, ma non perdete tempo!). Ora, con la S, fiondatevi dalla pattuglia tenendola occupata mentre il BV prepara lo scherzetto... Lasciate che la squadriglia della zona più a destra passi, poi trascinate i barili come mostrato nella seconda foto: uno vicino alla casa con la bandiera e l'altro a occultare il cadavere della ex-guardia del silos. Aprite la valvola di quest'ultimo, e poi abbandonate l'esca nella piazzetta tra gli edifici. Fiondatevi dietro le casse della casa bianca (lato destro, vedi foto) e fate agire la S. Mettetela alla tenda 4 e, non appena la pattuglia sarà vicina alla solita casa con la bandiera, fate balzare fuori il BV sparando al volo al primo barile (NON quello usato sul cadavere!). Uccidete gli uomini rimasti con la pistola, poi imboscatevi da qualche parte. Aspettate che altri soldati accorrano, quando ve ne saranno molti sul luogo dell'esplosione, accendete l'esca in modo da farli stare in un'unica zona e con S fate saltare l'ultimo bidone così da eliminare i sopravvissuti... Badate bene: non sarà comunque facile, loro saranno in molti, perciò tenete la pistola sempre pronta, cercatevi un riparo e, all'occorrenza, usate la pozza di petrolio!
Ci siete? Beh, lo spero. E' il momento di spostare il BV al muro di roccia "scalabile" all'estrema destra della pianura. Saliteci, acquattatevi e, cautamente, tagliate la gola ai due uomini dell'area 5 solo quando il piantone che passa sotto l'arco di mattoni a sinistra non c'è (attenzione anche al vigilante del pozzo 6!).
Spedite la S dalle parti delle casse di legno vicine al suddetto arco, attendete che il vigilante finisca il giro dandovi le spalle e siringatelo nascondendone le spoglie. Con BV, scendete la scaletta dell'area 5 a vigilante passato, nascondetevi dietro al masso e tagliate la gola all'uomo non appena vi passerà vicino. Occultatene il cadavere dietro all'ultimo nascondiglio sfruttato e poi occupatevi dei due personaggi rimasti accanto al primo pozzo (6 sulla mappa): il mitragliere e il piantone accanto alla casa bianca. Per farlo, fate strisciare il BV dietro al mitragliere e distraete con S l'uomo della casa. Attendendo che la pattuglia e il vigilante oltre l'arco di muratura a sinistra non osservino, eliminate dapprima il mitragliere con il coltello e poi, sempre con il BV accucciato, sistemate il piantone distratto che andrete a imboscare immediatamente dietro l'edificio (rapidi, rapidi!).
Portate ora S proprio dal vigilante dell'arco parlandogli cosicché dia le spalle alla zona della casa bianca. Attendete che la pattuglia passi, piazzate l'esca del BV al di qua del muro (in una posizione riparata ma nel raggio auditivo del vigilante) e fatelo tornare in batta dietro la casa. Portate ora S vicino all'aggeggio elettronico appena piazzato, accendetelo col BV e, quando la guardia supererà l'arco, avvelenatela al volo (tasto per il veleno: "L")... nessuno l'ha vista, vero?
Perfetto, è ora di vendicarci dei torti subiti e della fatica fatta! Fate strisciare il P fino al carro blindato del pozzo 6 (ocio alla pattuglia) e fategli fare strage di tutto e tutti, ma attenti, siate furbi e cercate comunque di affrontare il nemico in piccoli gruppi: il carro non è invulnerabile! Liberata la strada, sfruttando anche il C per i due uomini appostati sul tetto del bunker, sarà la volta di piazzare le prime due cariche grazie al G: muovetevi quindi ai pozzi 6 e 7, lasciate la dinamite e risalite sul mezzo in della tappa 8. Uccisi i pattugliatori, fate fermare il blindato poco prima della galleria, fate scendere il G: sarà lui ad affrontare il veicolo cingolato subito oltre il tunnel!
Fate procedere il vostro uomo a carponi verso il veicolo nemico; mantenetelo il più possibile verso l'alto così da restare fuori dalla zona arancione della visuale del carro (attivate su di esso la modalità "occhio"). Arrivati a portata utile per l'uso della bomba a mano (tasto rapido: "E"), gettate la granata tra il blindato e l'edificio con la bandiera... Boom, e i nazi bruceranno vivi (e anche voi se sarete troppo vicini!)!
Ottimo, ora non resta che occuparsi degli ultimi pozzi: sparate un colpo di pistola al camion di benzina quando sarà tra i due fontanili in 8 o, mal che vada, fate scendere il BV di sotto (le pareti saranno "scalabili"), sparando poi un colpo ai barili a destra. Salendo nuovamente sul vostro veicolo e fiondandovi in direzione della freccia rossa avrete finito. Era ora!

Posizionando l'esca in X si potrà fregare facilmente il vigilante oltre l'arco; attenti alla pattuglia, però (ammesso che non sia caduta nel tranello iniziale!).

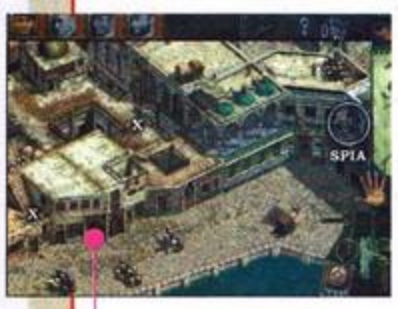
Come vedete c'è poco da rischiare con 'sto carro, basta che stiate in alto e una bella granata non gliela leva nessuno. Non stategli comunque troppo vicini: la sua detonazione potrebbe uccidervi!

Chiamatela pure una LEGENDA dei nomi delle guardie della prima zona...

Ecco come sistemare le cose per sistemare i tizi della zona sudovest. Mi raccomando: la rapidità e la posizione dei barili sono il fulcro del piano!

MISSIONE 12: SUI TETTI

La solita fortuna dei Commando: al termine di una missione hanno beccato uno dei vostri e ora, oltre a doverlo liberare, siete inseguiti sui tetti! Con voi vi sarà il BV, che partirà dall'interno di un edificio della zona 1A, la S, al centro della strada 1B, e il C da una catapecchia in 1C. Per prima cosa mandate la S a intrattenere la pattuglia, facendo in modo che quest'ultima guardi verso destra; passate il controllo al BV e, non appena la guardia passerà davanti alla porticina nella quale è nascosto il vostro uomo (mentre starà andando da destra a sinistra, non viceversa!), fatelo balzare fuori accoltellando il soldato senza pietà (tasto selezione coltello: "X"). Portate il cadavere ai piedi della scaletta all'estrema sinistra, attendete che nessuno dei tre vigilanti al piano superiore stia guardando verso di voi e saliteci strisciando poi fino ai piedi della scalinata di mattoni. Abbandonate l'esca e scendete nuovamente al cadavere; attendete che tutti e tre i crucchi del piano di sopra siano a portata del vostro aggeggino, accendetelo così d'attirarli a lui e, salendo rapidi, accoltellateli in un ordine tale da non farvi scoprire... In altre parole uccidete prima quello che non è nel raggio visivo dei compagni (ce ne sarà uno, no?), poi il secondo e il terzo, insomma, sfruttate al massimo l'opzione "occhio"!



Le "X" non indicano mai il posto dove scavare, infatti altri non sono che i punti in cui andrà messa l'esca. La guardia che la Spia dovrà distrarre (2 sulla mappa) la potete vedere a destra...

Fatto? Ok. Fate abbassare il BV e passate il controllo alla S. Fatele raggiungere il commilitone sui tetti, arrampicatevi fino all'area 1C e da qui andate a destra fino oltre le casse di legno; scendete la scala per la balconata della prigione (2 sulla mappa) e cominciate a parlare col piantone spostandone così lo sguardo di 180 gradi (il soldato è quello a destra della bandiera nazista svolazzante; vedi foto).
Col BV raccogliete l'esca e a carponi iniziate a dirigervi alla scala che vi condurrebbe alla zona 1C (ho detto condurrebbe, NON saliteci!). Lasciate nuovamente l'esca in modo che nel suo raggio d'azione rientri sia la guardia che osserva la strada che il vigilante del portico con le piastrelle azzurre, la foto vi dovrebbe rendere le cose più facili.
Tornate nell'area del triplice assassinio, salite acquattati la scala di mattoni per il terrazzo e accendete l'esca... Sempre sdraiati a terra, fiondatevi dai poveracci caduti nella vostra trappola, accoltellateli e trascinatene i cadaveri fino alla scala a pioli. Con un po' di fortuna nessuno dovrebbe vedervi, anche perché il pericolo maggiore è attualmente preso ad ascoltare la vostra S...
A proposito di S, è ora di spostarla: fatele risalire la scaletta e mandatela nuovamente a 1C, tentando di farle attaccare bottone col soldato mostrato nella seconda foto. E' essenziale che nella visuale di quest'ultimo non vi sia la guardia alle casse e la casupola del cecchino, inoltre lo stesso soldato dovrà essere coperto agli occhi dei compagni dalle botti in basso. Attenti perché ora tutto andrà fatto rapidamente e con precisione chirurgica: selezionate il vostro C ancora nella casupola, attendete (non importa quanto) che il vigilante che gira lì intorno sia a sinistra e che la guardia alle casse sia esattamente dietro di esse, a questo punto sbucate fuori velocissimi, selezionate la carabina (tasto "R"), freddate il nazi delle casse e poi al volo quello a sinistra; acquattatevi (tasto "C"). Fate salire la scaletta al BV, strisciate alle spalle del tizio attualmente distratto dalla S e accoltellate quest'ultimo. Se avete fatto tutto bene, nessuno dovrebbe vedere i 3 cadaveri e potrete procedere col piano (io consiglio comunque di posizionarli dietro le casse o dietro la casetta dalla quale è partito il C).
Mandate la S a distrarre il piantone mostrato nella terza foto facendolo girare verso destra; fate strisciare il BV e il C fino alle casse di legno, attendete che la pattuglia in strada e i due vigilanti a destra siano passati, poi col C scendete velocissimi le scalette per la balconata 2. Stando sempre bassi, continuate a destra fino alla seconda scaletta per risalire e, a strada libera, arrampicatevi nascondendovi oltre il pacco subito a destra. Vedete di posizionarvi in modo d'avere a portata di carabina sia la guardia dell'area oltre il ponticello in alto che quella del terrazzo 3 (non abbiate paura: fino a quando non premete il grilletto della carabina il soldato non si alzerà in piedi, perciò usatela pure per controllare le distanze). Con S fate ora spostare l'attenzione del solito vigilante verso il basso, badando bene di non far scoprire il C. Fate strisciare il BV cercando di piazzare l'esca a destra delle casse (vedi foto), due sole raccomandazioni: passate dall'alto (ce la si fa) e attenti alle guardie!
Ora il tutto andrà fatto velocemente: attendete che i due nazi tenuti sotto tiro dal cecchino siano in posizione e che entrambi i vigilanti siano accanto all'esca (ci vorrà un po' perché entrambi gli eventi coincidano); accendete quest'ultima col BV, fate fuori le due guardie col C (abbassatevi subito dopo col tasto "C"!) e, rapidissimi, strisciate col BV occupandovi prima del soldato all'esca e poi, correndo, del vigilante che ha continuato la ronda. Non resta che eliminare il rimba ancora distratto dalla S (il cadavere dovrebbe cadere di poco fuori dalla visuale dei due vigilanti dell'area 4... per sicurezza spostate il corpo più a sinistra) e riprendere l'esca.
Spedite S a distrarre il vigilante della zona 4, quello che fa la spola dal ponticello a sinistra ai vigilanti appostati; costringetelo a guardare il ponte, fermandolo abbastanza vicino ai suoi compagni. Ora col BV, stando più a lato possibile, raggiungete l'estrema destra del terrazzo 4; non preoccupatevi per le guardie, se osservate le loro visuali vi accorgerete che, strisciando, sarà possibile passare senza essere visti. Una volta qui, abbandonate l'esca per poi far ritorno all'area del C... Accendete l'affare così da costringere tutti e tre i soldati ad andare a vedere; seguiteli con S e, non appena l'uomo ai piedi della scalinata in basso (il soldato "A" dell'ultima foto) non starà osservando, avvelenateli uno a uno. Poco dopo fate lo stesso coi due osservatori della buona vecchia balconata 2, ma attenti alla pattuglia in strada!
Perfetto, ora la zona 5. Per prima cosa fate in modo che S distragga l'uomo "A" il più vicino possibile alla scalinata (dovrà guardare in basso), nel mentre, col BV, prendetevi cura del "B" non prima che il "C" ricominci ad andare a sinistra (mettete su di lui la visuale "occhio"). Prima del ritorno di quest'ultimo, prendete al volo il cadavere del soldato "B" e portatelo verso l'alto, a destra della casetta (attenti alla solita pattuglia stradale)... Ora "A": fate scendere la scalinata al BV, aspettate che "C" passi e accoltellate il soldato. Con la S avvelenate garbatamente "C" (la pattuglia in strada e è l'unico pericolo), poi "D", "E" (opzione "occhio su "J) ed "F". Utilizzando la carabina di C dal terrazzo 4, freddate "G" tenendo attiva l'opzione "occhio" sul soldato giù in strada. Il soldato davanti alle botti non è comunque l'unico che potrebbe vedervi, anche la pattuglia dalle stesse parti andrà tenuta sott'occhio! Con 'sta cosa in mente continuate coi con il veleno di S punturizzando "H", "I" (attenti al nazi due piani più sotto), lasciando a più tardi "J" e "K...
E' tempo di liberare il prigioniero! Fate tornare S e BV alla strada da cui avete iniziato (1B); mentre S distrarrà la pattuglia, il BV dovrà entrare nella porta esattamente sotto alla balconata 2, dopo di ciò potrete riportare i vostri uomini, Kubelwagen compreso, nella zona 5.
Fate scendere S in strada, attendendo che la pattuglia ritorni a sinistra, freddate il vigilante esattamente sotto all'ex-soldato "I" (fatelo quando il tizio dei barili non guarda), prendete il cadavere e portatelo in fondo al vicolo in alto a destra (la zona è mostrata anche nella foto). Lo stesso andrà fatto col nazista alle botti, che finalmente la finirà di rompere le scatole!
Ora sì che potrete togliere di mezzo anche "J" e "K", fatelo però in maniera oculata: quando cioè non vi sarà la pattuglia e gli asini a sinistra non vi osserveranno! Con la strada libera non vi resterà che il rush finale con tutto il Commando in direzione della jeep, magari strisciando per tutto il primo pezzo (attenti solo al soldato accanto alla scalinata per il piano terra). La perfezione!

Ecco l'attimo in cui il Cecchino dovrà agire: prima la guardia alle casse (solo quando ci sarà perfettamente dietro!), poi, in rapida successione, il vigilante a sinistra...

Terza foto; con la Spia all'opera bisognerà ora far agire il Cecchino e il Berr. Verde in perfetta sincronia: prima s'attiva l'esca, poi si fregano le due guardie con la carabina e al termine l'unico soldato rimasto col coltello.

La visuale, con tanto di letterine di riferimento, dell'ultima zona. Da qui potrete notare altre due cose: la spia che sta intrattenendo "A" e il vicolo sottostante nel quale potrete nascondere i cadaveri dei nazisti del pian terreno.

MISSIONE 13: DAVIDE E GOLIA

Signori, manca poco allo sbarco in Normandia e, tanto per cambiare, toccherà a voi semplificare il futuro D-Day. La corazzata Bismark è stata da poco affondata ma a quanto pare i tedeschi ne hanno preparata una copia che andrà assolutamente distrutta. Il BV, il M, il G e il P partiranno dalla zona 1, un'area al di sotto della prima banchina esterna, che solo il BV potrà scalare; sarà proprio facendo questo che inizierete la missione. Una volta sulle mura, senza preoccuparvi troppo dei cadaveri, uccidete tutti quanti, l'importante è che all'arrivo della nave, tutti e 4 i soldati uccisi siano ben nascosti dietro le casse o sotto i barili: il gonzo della locazione 2 deve pensare che tutto stia procedendo per il verso giusto e che i nazisti siano sempre i migliori...
Col M, entrate in acqua, attivate le bombole e fatevi in apnea il percorso fino al cancello d'entrata per barche. Non appena la nave arriverà, il vigilante 2 aprirà il cancello, voi farete passare il vostro uomo che, tornato all'asciutto, ucciderà al volo il suddetto soldato. Azionate il cancello così che resti sempre aperto, tornate in acqua e, col gommone, andate a prendere i tre restanti Commando portandoli oltre la barriera appena dischiusa.
Dal gommone, fate tuffare in acqua il M fiondandovi all'area 3 dove, grazie al fucile subacqueo, vi prenderete cura dei vigilanti: riparatevi dietro al camion, fate fuori prima quello che passa davanti al garage e poi quello che fa il giro della cassa di legno. State comunque attenti: il vostro uomo non può spostare i cadaveri perciò dovrete uccidere le guardie in luoghi che già di per sé vadano bene. Dopo questa azione potrete spostare qui col canotto tutti i vostri Commando.
Col BV, andate a prendervi cura del piantone all'estrema sinistra del molo, nascondendone poi le spoglie dietro ai bidoni. Portando in questa zona il C, e spostando il M fino alla zona 4 in apnea, uccidete col primo la guardia che sta tenendo d'occhio la rampa della zona 4 e poi, facendo uscire dall'acqua il secondo, andate ad accoltellare anche l'altro tedesco a destra.
Torniamo all'area 2. Col BV attendete che passi la pattuglia di tre uomini, andatele dietro a carponi nascondendovi agli occhi del vigilante grazie alle casse. Non appena potrete, sbucate fuori facendo secco quest'ultimo, prendetene il cadavere e portatelo di volata all'area del garage in modo che nessuno dei soldati nemici sappia della sua morte. Se non credete di arrivare in tempo al box, fate il girotondo attorno a una cassa con in spalla il cadavere (così che i tre non vedano né voi né il defunto) e, passati gli uomini, raggiungete in tranquillità l'area sicura.
Abbandonato il peso morto (ahahah, so' comico), spostate, grazie all'abilità del P, il camion davanti al garage (il motivo lo vedrete alla fine) e poi fate raggiungere a tutti quanti l'hangar non appena la solita squadra darà le spalle per tornare indietro. Fatela ripassare di nuovo in modo che si stia dirigendo dalle parti del garage e, usando il C rapidamente, fate fuori con la carabina tutti e tre i nazisti... badate: dovrete essere veramente veloci e non dovrete sbagliare nemmeno un colpo!
Una volta fatto ciò, spostate in 5 tutti gli uomini, fate piazzare al G la dinamite e poi, selezionando BV e attivando l'opzione "occhio" sul soldato "D" (vedi foto), correte da "A" accoltellandolo non appena "B" starà dirigendosi verso il basso. Freddate anche quest'ultimo seguito poi da "C" e "D".
Fate aprire l'ennesimo cancello azionando i comandi nella casupola.
Uccidete col BV i tre piantoni della zona del sottomarino (prima quello a destra, poi l'uomo a sinistra e infine quello ai piedi della scala). Con M, nuotate fin dalle parti del sommergibile, uscite all'asciutto e gonfiate il canotto facendoci poi salire tutti gli uomini. Portate il Commando alla zona 2, fate tornare in apnea M al sommergibile e, grazie al mezzo preso in prestito, fate saltare in aria la parte anteriore della corazzata (tenendo premuto CTRL e cliccateci sopra). Fatto ciò, tornate indietro: io consiglio di approdare alla zona 6, di uscire dal veicolo e di farvi a nuoto la strada fino all'area 2. Grazie al P e alla sua mira, usate il cannone per far fuori le navi in arrivo, fate saltare la carica piazzata dal G, poi, sempre col canotto guidato da M, raggiungete la boa rossa per terminare anche 'sta passeggiata.

La pattuglia è l'unica cosa che vi impedisce di far saltare subito tutto e andare via. Fortunatamente le casse sulla strada vi forniranno una discreta copertura per aggirarla.

Area 5. I Commando sono in posizione accanto ai serbatoi, il G ha piazzato l'esplosivo e ora non resterà che "cecchinare" la pattuglia spedendo poi il BV a uccidere "A", "B", "C" e "D"...

MISSIONE 14: L'INIZIO DEL D-DAY

Quattro cannoni potrebbero impedire il più grande sbarco della storia, starà a voi eliminarli sfruttando al massimo le abilità di ogni soldato. Il luogo di partenza sarà una barca sulla quale vi sarà il solito BV, il C, il M, il G e il P. Al contrario di quello che però si potrebbe pensare, noi non passeremo dalla zona interna dell'isola, bensì dall'esterno seguendo un percorso che, stranamente, il nemico non ha pensato di rafforzare più di tanto: la costa. Selezionando il M guidate la barca fin dalle parti della boa a destra e poi, da qui, verso l'alto cercando di mantenere l'imbarcazione il più possibile a destra. Fermatevi a una distanza tale da non essere beccati dal vigilante alla zona 2: uno dei pochi uomini che potrebbe mandare all'aria il vostro piano. Facendo andare in apnea il nostro uomo rana, andate proprio dalle parti di questo nazista, uscite dall'acqua tra gli scogli e la prima piramide di cemento abbassandovi immediatamente (tasto "C"). Attendete che il soldato torni verso l'alto e che il vigilante davanti al cannone sia girato a sinistra, quando 'sti due argomenti saranno verificati strisciate fuori, colpitelo con l'arpione (tasto "J"), riabbassatevi e scivolate in acqua prima che vi possano sparare, non importa se verrete avvistati, basterà che scompariate per un po' dalla loro vista e in apnea sarete di nuovo al sicuro. Superate gli scogli in alto e dedicatevi al mitragliere: puntate su di lui "l'occhio", controllate che non ci sia intorno alcun vigilante e, balzando fuori al momento più opportuno, avvicinatevi a lui di corsa e sparate con l'arpione tornando in batta da dove siete venuti. Con tutta probabilità ora scatterà l'allarme. Aspettate che si calmino le acque e che le squadriglie di uomini tornino a girare come prima ... Ok, saranno di più ma non è quello l'importante. Tornate alla guida della barca e, cercando di non attirare alcuno sguardo, dirigetevi all'estremità nord est della mappa: in alto a destra, praticamente.

Il "guastafeste" sarà la vostra prima vittima, attenzione però agli sguardi del vigilante del cannone e dei tizi sopra di esso! Ah, quasi dimenticavo: il mitragliere oltre gli scogli sarà la seconda vittima!

Nuovamente in acqua con bombole e boccaglio, è tempo di eliminare il mitragliere della locazione 3. Attendete che la pattuglia della zona sia passata, fissate sul nazi "l'occhio" e, uscendo al volo, freddatelo con un bel colpo di fucile subacqueo. Rientrando in acqua ora potrete prendervi cura dell'ultima zona: la più difficile. All'area 4 (vedi foto), attendete come sempre il passaggio del numeroso gruppo di fanatici, lasciate che il vigilante tra le piramidi di cemento dia le spalle e, usciti dall'acqua il più vicino possibile agli scogli, strisciate in avanti in direzione del mitragliere; colpitelo come al solito, riabbassatevi e trascinatevi alla seconda piramide alla sinistra del cadavere... Il vigilante noterà il corpo e vi si dirigerà senza vedervi, sarà allora che lo colpirete alle spalle per poi tuffarvi in acqua per l'area 5.
Anche qui ogni tanto vedrete passare una squadriglia, il nostro obiettivo sarà però ben altro: il vigilante solitario. Attendete, come d'abitudine, che vi dia le spalle, uscite dall'acqua, acquattatevi per non essere visti e andate verso di lui fiocinandolo non appena l'avrete a portata. Stando sempre bassi, entrate nel vostro elemento e nuotate fino alla barca coi vostri amici. Stando attenti alle pattuglie e alle due vedette, portate l'imbarcazione dietro al masso della foto (quello situato a sinistra dell'ex-mitragliere), fate scendere al volo il C, fatelo abbassare e allontanatevi con la barca tornando nella zona di prima (o, se proprio non ne avete voglia, nella parte superiore degli scogli di destra). Il vostro tiratore scelto dovrà appostarsi e prendersi cura delle due vedette, badate però di colpire e di abbassarvi subito in modo che nessuno riesca a vedervi, così facendo potrete poi tornare sulla barca col cuore in pace. Prossima fermata: l'angolo nord ovest della mappa: area 5! Ora l'unico pericolo sono le pattuglie, state il più in alto possibile così che non si accorgano della barca, approdate alla spiaggia 5 non appena i tre nazi saranno passati, e solo per il tempo necessario alla discesa del P (l'angolo in alto a sinistra è abbastanza sicuro per gli altri). Fate correre a perdifiato il vostro uomo dirigendovi alla locazione 6, non dimenticando di farlo abbassare semmai vi fosse qualcuno. Usate largamente l'opzione "occhio", aggirate il piantone in prossimità del carroarmato e, salendoci, avrete segnato la vostra vittoria! Sì, infatti ora non resterà che uccidere tutti quanti grazie ai mitragliatori del Panzer, badando però di non far saltare in aria i bidoni di carburante: vi serviranno per uno dei cannoni!

Uno scorcio dell'area 4. Del mitragliere e del vigilante si prenderà cura il Marine, delle vedette il Cecchino e delle pattuglie il vostro buon senso... vi basta?

Come potrete vedere, gli unici uomini che resisteranno a quell'ammasso di cingoli e fuoco, saranno le vedette situate sui tetti dei cannoni e quelli sulla collina. Per i primi (quattro in totale quelli effettivamente impossibili d'abbattere) userete il vostro C, mentre per gli altri due vi affiderete alle doti d'arrampicatore del BV; magari attirate l'attenzione dei tedeschi passandogli davanti col carro, questo aumenterà le possibilità del vostro uomo appiedato. Al termine della carneficina non resterà che sistemare le tre cariche di dinamite accanto alle bocche di altrettanti cannoni e avvicinare, a quello restante, i barili d'esplosivo trovati a nord ovest... Quattro bei botti e poi via con la solita barchetta alla boa di sud est. Il D-Day lo lasciamo al soldato Ryan (a proposito, se già non l'avete fatto, andate a vederlo che è davvero imperdibile -se siete forti di stomaco!)!

MISSIONE 15: LA FINE DEL MACELLAIO

Data: giusto 30 anni prima della mia nascita. Parigi è stata da poco liberata dalle infide grinfie del Führer; le sue truppe si sono ritirate ma purtroppo un uomo, il Generale Helmut Schleper -il Macellaio di Parigi-, è riuscito a mettere le mani su una ricca lista di nomi di partigiani che tra breve andrà alla Gestapo... Quello che dovrete fare sarà uccidere l'uomo prima che parta per la capitale tedesca (non vi ricorda un po' Sindicate Wars?) e far saltare il quartier generale.
Tra le vostre file: il C, il M, il P e la S non ancora travestita (non c'è il BV, disgrazia!). Attendete il passaggio, davanti alla vostra postazione (1), della squadriglia di nazi; controllate che l'uomo di pattuglia al rudere di sinistra si stia dirigendo verso la garitta e che il vigilante sulla sponda del fiume non vi abbia nel suo raggio visivo. Fate strisciare la vostra S fin dentro l'edificio diroccato, spedendola nell'area più coperta: l'angolo in alto a sinistra. Non appena il tedesco farà capolino nella camera (opzione "occhio" su di lui!), avvicinatevi e punturizzatelo a dovere, nascondendo poi il corpo laddove vi eravate riparati in precedenza (visuale "occhio" sulla strada per vedere quando qualcuno osserva la zona).
Attendendo che il vigilante del fiume torni a destra, fate scivolare la S nuovamente dai compagni, aspettate che ripassi la squadra di cinque uomini e passate il controllo al C acquattato. Non appena l'uomo che sale e scende le scalette 3 inizierà a discenderle, sparate un colpo di carabina a quello più vicino a voi; mandate fuori la S a prenderne il cadavere e portatelo in 1 (attenzione ai due tedeschi ai lati della strada!). Ora una mossa barbina: selezionate il M e, a pattuglia appena passata, fatelo dirigere alla scala 2 del fiume; attendete che i due vigilanti all'incrocio non vi osservino e, acquattati come mai prima d'ora, tentate di raggiungere l'acqua per poi andare in apnea. Arrivati alla scala che di tanto in tanto viene controllata dal soldato (3, sulla mappa), attendete che quest'ultimo giunga alla base e si volti: sbucate immediatamente fuori e sparategli col vostro fucile subacqueo (tasto "D" per uscire e "J" per l'arma). Fate abbassare nuovamente il vostro uomo.
Passate alla S. Fatela tornare strisciando al cadavere nascosto nella villa; attendete nuovamente la pattuglia e, andandole dietro, cercate di avvicinarvi al vigilante che percorre il ponte per il lungo. La zona in cui conviene nascondervi è il muretto a sinistra (vedi foto), anche se in effetti non è detto che ce la facciate a ucciderla col veleno: potrebbe girare l'angolo proprio con la testa verso di voi... Se così fosse potreste aspettare un altro suo giro per raggiungere il nascondiglio, oppure usare il C dalla zona 1 (ma subito dopo rifatelo inginocchiare!). A ogni modo il passo successivo sarà nasconderne il cadavere alla villa.
Ennesimo passaggio della pattuglia; spostate S alle spalle del piantone dall'altro lato del ponte, facendo attenzione soprattutto a due cose: le squadriglie che passeggiano e gli uomini alla casa 4 dell'angolo nord ovest. Agite rapidamente: avvelenate l'uomo e trascinatelo ai piedi della scala 3 dove già sarà presente M. Muovete qui tutti gli uomini e incrociate le dita...
Ce l'avete fatta? Ok, ora aspettate che le due pattuglie facciano il giro della fontana, controllate che l'uomo a destra della vostra locazione non vi veda e fiondatevi alla scaletta dell'edificio 4. Dovrete coprire la distanza che vi separa dalla casa in due tappe: prima accucciati fino al lato sinistro della fontana e poi, quando il soldato sotto alla scala sarà girato, alzandovi e correndo alla scaletta (magari 'sta ultima azione fatela da metà strada in poi: quelli oltre il carro blindato potrebbero vedervi!). Appena su, abbassatevi e raccogliete gli abiti così da travestirvi da Ufficiale. Avvelenate le guardie della balconata quando saranno divise, stando però attenti ai nazi nel giardino della villa: l'uomo che passa davanti al cancello e le due pattuglie potrebbero far scattare l'allarme.
Tornate pure al pian terreno, attendete che in giro non vi sia nessuno e punturizzate la guardia che prima vi aveva dato tanti grattacapi: quella della scaletta. Caricatevi in spalla il cadavere e portatelo dietro allo steccato di legno in basso a sinistra, poi tornate sul balcone e da qui al terrazzo superiore per distrarre la guardia (non fatele osservare la scaletta d'accesso). Ora il C. A strada libera, fate arrivare il vostro uomo fino all'edificio 4, fategli salire le scale acquattandolo di volta in volta (tasto "C") e tenendo d'occhio, per quella che conduce al terrazzo, il piantone del giardino segnato nella foto (il momento giusto per la salita è quando la visuale di quest'ultimo è verso la terrazza e si sta spostando da destra a sinistra). Stesi per terra come dei tappetini da bagno, da questa posizione privilegiata potrete mirare tranquillamente a quel pelatone del Generale (tasto carabina: "R"). Freddatelo non appena il "piantone pericoloso" non vi guarderà, abbassatevi nuovamente e, dopo aver avvelenato con la S il cretino che stavate distraendo (se qualcuno vi vedrà, accucciatevi e rimettetevi l'uniforme), fate scendere gli uomini al piano terra (neh, per il C è meglio aspettare!).
Spedite la S al cimitero, piazzandola esattamente dietro al piantone nell'area in basso a destra. Attendete che passino le due solite pattuglie alla fontana e, raggruppando gli uomini davanti al "Cafe De La Daix" (il locale a sinistra del palazzo 4), state dietro alla squadra che salirà per la via a sinistra. Fermatevi prima dell'incrocio così da lasciarli girare senza che vi vedano, poi continuate dritti fino in cima alla mappa, accanto alla casa con la scritta "A bas la collabotation!" (5). La pattuglia tornerà indietro e con un po' di fortuna non vi vedrà (semmai non dovesse andare così potreste anche entrare nella casa con la scritta, ma attenti ai vigilanti sui marciapiedi!).
Ora, stando accanto all'edificio, fatevi vedere da uno dei vigilanti in modo d'attirarlo verso di voi: il sistema più sicuro per prendersene cura è stare in piedi, accucciarsi non appena si viene avvistati e poi strisciare dietro l'angolo della casa 5 attendendo il beota a pistole spianate. Uccidete in questo modo tutti quelli che verranno a controllare il cadavere ed entro breve la strada sarà libera (l'importante è che facciate fuori la pattuglia all'interno del cimitero).
Fate accucciare il C, il M e il P, e portateli accanto all'autocisterna arancione prima che ripassi la squadra di cinque elementi (non salite sul mezzo ma state il più possibile in alto a sinistra). Attendete che la suddetta pattuglia torni da dove è venuta e mandate avanti accucciato il C così che abbia a portata di carabina i due soldati sotto all'edificio 4... Mi spiego meglio: avete presente la strada nella quale si trova il mezzo blindato? Ottimo; sul lato sinistro del marciapiede vi sarà un vigilante e un piantone, ecco: entrambi andranno freddati senza pietà! Una volta fatto ciò potrete far tornare il vostro uomo all'autobotte e passare il controllo alla S. Portate quest'ultima dalle parti del quartier generale nemico alla locazione 6, entrate nel parcheggio e, quando nessuno vi vedrà, fate un'iniezione letale al piantone all'entrata. Le squadriglie di 'sto posto saranno in tutto tre: due da tre elementi all'interno delle mura e una da tre elementi che gironzola all'esterno. Tutte andranno a vedere il corpo, voi attendete che lo faccia l'esterna (non preoccupatevi, prima o poi lo vedrà) e cercate subito di attirare l'attenzione dell'ufficiale che la comanda fermandolo sul posto (fate sì che non osservi la via)... risultato: strada libera!
Controllate la posizione della squadra da cinque nazi, fate salire il P sul camion e guidatelo, con molta cautela, all'area mostrata nella foto: dalle parti dell'entrata 6 ma non tanto vicino da far girare la squadra distratta dalla spia. Fatto ciò, riportate il P dai compagni, fate smettere di parlare la S e, con un po' di fortuna, esploderà tutto! Ora fate strisciare tutti quanti fino al camioncino della locazione 7 del cimitero e, appena possibile, portate via le chiappe dalla zona imboccando la strada 5. Fotbar!

Il Marine ha appena eliminato il vigilante della scala uscendo dall'acqua con la fiocina spianata, ora toccherà alla Spia far fuori il vigilante del ponte (nascondendosi in "X") e poi nuovamente al Marine occuparsi del piantone...

Dall'edificio 4 non sarà certo difficile eliminare il Generale, peccato che per raggiungerlo dovrete utilizzare la Spia per distrarre il piantone e un po' di buon senso per salire la scaletta...

L'autobotte è in posizione, ora, non appena la Spia smetterà di distrarre gli uomini, questi, girandosi e vedendo il veicolo, lo faranno saltare giocandosi la base.

MISSIONE 16: FERMARE LA DISTRUZIONE

Un ponte minato, quattro guastatori nemici pronti a farlo saltare e un solo scopo: fermarli! La squadra questa volta sarà il C, il M e la S. Spostate la S dietro alla stazione 2 e, non appena passerà il treno, avvelenate il vigilante a sinistra portandolo dietro l'edificio. Al secondo passaggio del treno sarà la volta del piantone subito di fronte alla casetta, badando bene che per quest'ultimo avrete molto meno tempo per farne sparire il cadavere (sempre dietro all'abitazione). I due personaggi oltre le rotaie, li dovrete uccidere uno dopo l'altro non appena quello in movimento vi darà le spalle: voi, che fino a quel momento sarete stati accucciati oltre i binari, vi alzerete in piedi, correrete verso il primo tedesco avvelenandolo al volo, e dopo farete lo stesso col secondo; spostatene i corpi il più in alto possibile così che non vengano notati da nessuno.
La prima parte dell'operazione è andata. Prossima mossa: raggiungere gli abiti da Ufficiale nella locazione 3. Spostate il vostro uomo oltre la strada asfaltata, in un angolo vicino al gruppo di case 3 ma non così vicino da destare i sospetti della pattuglia della zona. Non appena quest'ultima tornerà verso il basso (starà facendo una sorta di girotondo attorno ai tanto agognati vestiti), voi strisciate dentro, alzatevi in piedi e, oculatamente, correte a indossare la divisa. Portatevi ora, così vestiti, nella zona 4 dove vi metterete proprio tra i due piantoni davanti al ponte.
Fate immergere il M in acqua, costeggiate la sponda e, beccato il soldato di pattuglia, uscitegli alle spalle inforcandolo con l'arpione. Tornate in apnea e fate strisciare il C fino al ponte (area 4). Ora date un'occhiata alla foto: con M, attraversate il corso d'acqua, passate sotto al ponte e, rimanendo nell'ombra, strisciate all'asciutto appostandovi a non più di un metro dal detonatore in "A" (area 5). A questo punto fate lo stesso con C, ponendolo laddove ho messo la "X", prima di portarlo un po' più all'esterno e far entrare nella sua area di tiro i guastatori "A" e "B", attendete che il vigilante sulla costa gli dia le spalle, solo allora il piano si potrà completare...
Attenzione: ora dovrete essere veloci come non mai! Col C, sparate ad "A" e a "B", accucciatevi di nuovo e strisciate a destra fin sotto il ponte. Passando al volo il controllo al M, freddate "C" con il fucile subacqueo (tasto"J"), abbassatevi immediatamente e fiondatevi verso l'acqua dove andrete subito in apnea. Con S, posizionate l'occhio sul piantone a destra del passaggio a livello e, non appena lo sfortunato geniere vi arriverà a tiro, badate che il primo non guardi così che possiate avvelenare il secondo senza pensarci. Ora la fuga.
Con S, intrattenete la squadra di cinque nazi facendoli guardare verso destra (teneteli il più possibile vicino al ponte). Non appena la spiaggia a sinistra del punto 4 sarà libera, fate strisciare fuori C e portatelo all'estrema sinistra, luogo in cui sposterete anche M (era in apnea, vero?). Sempre facendoli restare bassi, fate attraversare le rotaie ai due Commando, senza però mandarli tanto avanti da farli avvistare dai tizi accanto al camion 6 (poco oltre le rotaie sarebbe l'ideale, non esagerate però). Attendete il passaggio del treno e, quando vi sembrerà abbastanza vicino, fate attraversare le rotaie alla S di corsa, facendola salire al volo sull'autocarro (in questo modo la pattuglia si accorgerà il più tardi possibile degli uomini vicino alla strada ferrata). Coperti dal convoglio, fate correre al camion anche il M e il C (potevate già farli avvicinare al mezzo se la squadra di nazi dava le spalle); se serve, con la carabina di quest'ultimo fate fuori uno dei bidoni di carburante in modo da uccidere la pattuglia, poi con un secondo colpo seccate il piantone al passaggio livello. Quando tutti gli uomini saranno sul camion potrete salutare col fazzolettino...

Il Marine è appostato a non più di un metro dal detonatore di "C", coperto dal ponte. Il Cecchino si trova a portata di "A" e "B", mentre la Spia si sta dirigendo da "D" per avvelenarlo nella confusione che seguirà...

MISSIONE 17: PRIMA DELL'ALBA

In Francia, così come nel resto del mondo, l'incubo della guerra non è ancora finito. Non tutto il paese è stato liberato e in più Claude Gilbert, capo della resistenza parigina, è stato catturato. Compito del Commando sarà riportare a casa i partigiani.
Con voi il BV, il M e la S. La tecnica che dovrete usare questa volta sarà un po' diversa dal solito, infatti vi dovrete per prima cosa far catturare! Sì, proprio così: dalla zona 1 portate fuori i vostri 3 uomini e in breve troverete il BV e il M rinchiusi nell'area 2. Con la S, iniziate a far fuori le guardie seguendo l'ordine della foto, nascondendo i primi tre cadaveri dietro alle docce o all'edificio sulla sinistra. Arrivati al soldato "D", piazzate la visuale sul "G" e, non appena il vigilante "E" sarà distratto, freddate il primo trascinandone rapidamente il cadavere dietro alle casse di legno (se "G" dovesse vedervi l'importante è che poi al coperto vi rimettiate gli abiti da Ufficiale). Spostatevi al "E" iniziando a parlarci all'estremità sinistra del suo tragitto; piazzando "l'occhio" sul "F", attendete che non vi osservi, smettete di parlare alla guardia e punturizzatela spostandone il corpo verso l'ingresso della casa.
Arrampicatevi sulla scaletta dei serbatoi di petrolio apritene le valvole e scendete; ora, piazzandovi appena sotto le casse di legno di "E", vedete di essere a portate di pistola dalla macchia d'olio ma abbastanza coperti da cadere solo nel fuoco di "F". Sparate al carburante per terra così da bloccare l'accesso al campo poi datevela a gambe in direzione sinistra (verso la ex posizione di "B"); reindossate la divisa non appena sarete coperti (tasto "U", ma solo se non nella visuale di un nemico), poi freddate singolarmente con la pistola ogni tedesco che tenterà di ostacolarvi. Grazie alla barriera di fiamme, ogni tedesco che tenterà di raggiungervi si friggerà per bene, lasciandovi così il tempo di pensare ad altri affari. Aprite il cancello accanto all'area precedentemente controllata da "G", andate nuovamente all'ex-area di "B" e sparate un colpo di pistola così d'attirare dentro la pattuglia esterna. Col solito trucchetto dell'angolo, sparate a ogni soldato che farà capolino, poi fiondatevi a liberare i vostri amici.
Prima di aprirne la gabbia, portate M accanto all'uscita, ponendo poi il BV, Claude e i partigiani nell'angolo in alto a destra. Non appena potranno uscire, fate acquattare M spedendolo, così abbassato, al cancellone d'uscita verso l'alto. Una volta fuori, fatelo strisciare all'estrema destra, mandatelo in apnea attraversate il fiume; obiettivo: area 3.
Ripassando il controllo alla S, attraversate il lungo ponte andando, guarda il caso, nella stessa locazione in cui si trova, ancora immerso, M. Attendete che una delle due guardie presenti qui arrivi a coprire il lato destro del mulino diroccato, quando lo farà, attiratene dapprima l'attenzione con S e poi, facendo saltare fuori M, sparatele un bell'arpioncino nella schiena. Ripetete la medesima scena con il soldato che arriva fino al sasso a nord dell'edificio, nascondete entrambi i cadaveri dietro a 'sto posto (la roccia) e poi spedite la S a chiacchierare con la pattuglia che gira per l'area superiore.
Purtroppo Claude e i partigiani sono in troppi per salire sul canotto (non bestemmiate, l'ho già fatto io per voi!), quindi sarà necessario liberare il ponte per permettere loro di arrivare dall'altro lato del fiume.
Strisciate con M alla roccia posta a sinistra del mulino cercando di mettervi il più a destra possibile (sempre però coperti dal sasso!). Ponendo "l'occhio" sulla capanna d'avvistamento sull'altra sponda del fiume, attendete il passaggio del vigilante (nella foto due l'ho chiamato "vigilante lato sinistro del mulino"), sperate che non vi veda subito e, appena potete, mettetevi in coda a lui seguendolo fino in alto. Non appena l'area visiva della capanna d'avvistamento non è su di voi, sparate all'uomo con l'arpione (tasto "J"), accucciatevi subitissimo (tasto "C") e tornate dietro al sasso prima che un altro vigilante giunga inaspettatamente... e succederà! Voi naturalmente non vi farete fregare da 'sto fatto e, appena passerà accanto al masso, gli sparerete col fucile subacqueo così come avete fatto col suo compare, riabbassandovi subito dopo (l'occhio sarà sempre sulla capanna). Mi raccomando: non lasciate che dia l'allarme, state coperti dalla roccia e vedete di far cadere i due in una zona riparata da quest'ultima: se così non fosse, la pattuglia sul ponte potrebbe vedere le spoglie dei nazi e dare l'allarme!
Riportate il M all'area 3, riattraversate il fiume e, una volta sulla sponda meridionale, gonfiate il canotto attendendo l'arrivo del BV... Sì, anche lui sta per entrare in azione! Fate uscire il vostro uomo dalla gabbia strisciando, fategli prendere il bidone di esplosivo e, badando bene che la pattuglia sul ponte vi dia le spalle, portate la tanica accanto alla capanna d'avvistamento. Fiondatevi al gommone del M, usatelo per raggiungere l'area 3, scendete dall'imbarcazione e rimettetela nello zaino prima di far strisciare il BV nella zona 4 (la S sta ancora intrattenendo il gruppo, vero?). Magari, intanto che ci siete, spostate tutti i cadaveri lasciati in giro in un posto più sicuro: la roccia a nord del mulino, ad esempio.
Al 4 ci sono essenzialmente tre problemi: un piantone, un vigilante e una pattuglia. Smettete di far parlare la S coi tedeschi e, attendendo che siano abbastanza lontani, fatele distrarre il vigilante della locazione 4... Accoltellate prima il piantone e poi lo stesso chiacchierone imboscandone i cadaveri nel camion: per una maggior efficienza dovrete usare rapidamente sia la S che il BV.
Mandate in apnea M, fatelo uscire sulla costa meridionale e ponetelo a distanza utile per un bel colpo di pistola al barile già piazzato da BV (magari state abbassati). Attendendo che il vigilante della costa 5 sia all'estrema destra del suo percorso, fate saltare la latta di carburante per poi tornare in acqua... Risultato: una capanna d'avvistamento in meno, due nazi e una pattuglia distratta in più (quello a sinistra del sasso del mulino, il già citato vigilante 5 e la squadra del ponte)!
Senza perdere tempo, spedite il BV ad accoltellare il piantone della caserma accanto alla locazione 4, poi, con S, uccidete il mitragliere che tiene d'occhio il ponte muovendo le spoglie di entrambi dalle parti del camion 4; attenti alla pattuglia nell'area superiore!
Signori questa è l'ultima azione: dovrete farla in maniera precisa e senza perdere troppo tempo. Dopo aver occultato i soldati morti, spedite velocissimi la S all'area 6, non appena tutti i nazi alla capanna se ne staranno tornando indietro, fate uscire dall'acqua il M e uccidete il piantone e il vigilante che, molto probabilmente, se ne staranno tornando in posizione appaiati (la pattuglia sarà qualche passo avanti a loro); fate tornare il vostro uomo in acqua e, non appena la squadra arriverà al ponte girandosi nuovamente verso la casupola distrutta, vedrà il nuovo scherzetto! Mentre i tedeschi correranno per la seconda volta nella zona della casetta (i morti attirano sempre le mosche!), voi avrete già fatto in tempo a ordinare a Claude e ai partigiani d'uscire dalla prigione, ponendoli accanto al cancello d'uscita superiore (vedi foto). Quando i tedeschi passeranno davanti al cancello, fate uscire gli ex-prigionieri e fateli correre in direzione della zona 6. Intanto la S, a pattuglia passata e senza andare troppo nel sottile, dovrà sparare a tutti i soldati nella suddetta area (io vi consiglio di sfruttare come copertura i sassi a cui sono appoggiati i piantoni più in basso), mentre il M, dopo aver atteso che i tre manigoldi gli abbiano dato le spalle, salterà all'asciutto per la seconda volta e li finirà usando il fucile subacqueo e la pistola (prima fate fuori quelli col mitra, poi l'Ufficiale!).
Ragazzi la strada è libera, il camion 4 vi attende (non dimentichiamoci dell'ultima pattuglia rimasta, comunque!)!

Il campo di prigionia è stato progettato da un beota: il serbatoio del carburante sarà un'ottima barriera contro chiunque tenterà di fermare il nazicidio delle guardie...

Area 3, eccovi la disposizione dei vigilanti... Il Marine dovrà uscire all'estrema destra e, quando la guardia qui trattenuta dalla Spia sarà in posizione, zak!

Ultimo atto. La pattuglia del ponte sta tornando in posizione e, non appena si accorgerà dei cadaveri alla capanna d'avvistamento tornerà indietro. A 'sto punto la spia sparerà alle guardie della zona 6 e i partigiani correranno verso il ponte.

MISSIONE 18: IL CAPRICCIO DELLE CIRCOSTANZE

Nella zona 5 le tende forniranno un ottimo riparo, soprattutto quello che ho segnato come "utili"...

Ricordate il ponte della missione 16, di come vi eravate impegnati per salvarlo? Beh, ora è il momento di distruggerlo!
Nella zona 1 vi sarà il BV, il M, il G e il P, non saranno però in un'unica area, bensì suddivisi in due gruppi, ognuno dietro a un muretto. Fissando "l'occhio" sul piantone accanto al trattore arancio, attendete che quest'ultimo non vi osservi e portate la squadra a destra (BV e M) verso gli altri due del gruppo così da formare una singola falange armata. Attirate l'attenzione dei tedeschi sparando un colpo a vuoto, poi iniziate a farli fuori con la pistola a mano a mano che faranno capolino tra i muri. Non sarà tanto difficile, soprattutto se dietro al muro vi disporrete in maniera intelligente...
Ripulita la prima area (compresa la zona all'estrema sinistra), passate alla seconda (2): sfruttate il muretto e, passata la squadriglia, prendetela alle spalle. Ogni soldato tedesco andrà abbattuto, state solo attenti a non farvi beccare dal carro blindato che di tanto in tanto passa sulla strada asfaltata.
Sparando un colpo d'avvertimento nella parte più occidentale della locazione 2 (il vicolo poco più avanti del bidone esplosivo) non sarà difficile attirare l'attenzione di quasi tutti quelli alla stazione 3, voi fateli fuori solo quando staranno per tornare indietro e la vostra energia non subirà gravi cali... A zona libera, portate in strada il barile di benzina (BV docet), lasciatelo all'altezza della fontana e, quando ripasserà di nuovo il blindato, fatelo esplodere per liberarvi del mezzo indesiderato (lasciate un uomo sdraiato nei pressi che, al momento opportuno, lo faccia detonare con la pistola). Inevitabilmente l'esplosione attirerà qualcun altro che, non devo neanche dirlo, eliminerete senza indugio alcuno.
Ma andiamo avanti. Usando la tecnica generica del colpo di pistola per attirare l'attenzione, e dell'uso di pistole non appena il nemico gira l'angolo, non dovrebbe essere un problema per voi liberare anche la stazione 3. Io personalmente consiglio, quando il treno è fermo e vi protegge dagli sguardi nemici, di buttare una piccola bomba contro la stazione, così facendo eviterete l'uscita di altri nazi ed eliminerete anche i soldati più coriacei in un sol botto. Superando poi il mezzo dal di dietro e sfruttando le rocce, potrete poi freddare tutti i restanti scocciatori...
Fate immergere il M e fatelo nuotare fino all'isola 4 dove, debitamente protetto da parecchi soldatini, vi sarà un canotto. Vista la natura dell'imbarcazione e la sua propensione all'attirare i proiettili, il mio consiglio è di "combatterci" lontano, magari in silenzio... Ecco come. Attendete che il vigilante nell'angolo in alto a destra non sia adocchiato da nessuno, uscite dall'acqua e sparategli un colpo di fucile subacqueo, rientrate tra i flutti (prima abbassatevi, però!) e attendete che tutti siano dalle parti del cadavere a controllare l'accaduto. Dopo aver dato un allarme a cui nessuno risponderà, i soldati penseranno bene di tornare a fare il loro dovere e, tutti ordinatamente in fila, se ne andranno verso sinistra. A questo punto saltate fuori alle loro spalle e, usando la fiocina in maniera oculata (dapprima su quelli più indietro) o, nel caso veniate scoperti, la pistola, fregateli prima d'imboscarvi il gommone.
Tornate dai vostri amici, fateli salire sull'imbarcazione e portateli nella zona orientale dell'isola 4 (si renderanno necessari un paio di viaggi). Una volta che tutti saranno qui, metteteli a carponi e strisciate fino alla locazione 5: il campo nemico. Badate che la pattuglia di turno non vi veda e che sia ben lontana, riparatevi nella posizione mostrata in foto e, appena vi sentite pronti, procedete al centro delle due tende più vicine facendo fuori i primi 3 soldati con le pistole. La mossa successiva sarà piuttosto furba: andare direttamente contro una di quelle segnate in foto come "tende utili al riparo" e freddare chiunque sbuchi ai lati. Passando dall'una all'altra e attirando gente con un colpo di pistola, dopo qualche secondo non ci sarà più nessuno e potrete andare gatton gattoni al Panzer III posteggiato al 6 (siate cauti comunque: c'è ancora un carro blindato che gironzola!). Quando sarete in questo mezzo avrete praticamente terminato la missione: nessuno potrà resistere al suo cannone! Tra l'altro vogliate notare una cosa: in modalità di sparo (CTRL premuto), a seconda della distanza dal bersaglio verrà usato il cannone oppure le mitragliatrici del mezzo...
Finito il massacro, gonfiate per l'ennesima volta il canotto, fateci salire il M e il G dirigendovi nell'isoletta 7 dove, tra i cadaveri dei nemici già uccisi col carro, potrete mettere le mani sulle tre cariche per far saltare il ponte. I punti in cui piazzarle saranno quelli segnati dalle "scatolette" marroni...
Fatevi dunque una passeggiata in 'sto posto lasciando giù i candelotti e poi, una volta al sicuro, fate detonare il tutto. Tornate all'isola 4, usate ancora il gommone per attraversare il fiume e, dalla zona iniziale, fiondatevi all'area di raccolta 8. Se proprio volete, usate l'ultima bomba a mano del G per far fuori il folto gruppo di nazi dalle parti del vostro mezzo di fuga, poi però sgombrate fiondandovi nel camion e guidandolo verso sud-est!

Anche l'area 2 è stata ripulita. Ora il BV è pronto a sparare all'esplosivo così da togliersi dalle scatole anche il carro blindato... Da notare il vicolo da cui, sparando, si può attirare l'attenzione di quelli alla stazione 3.

MISSIONE 19: IMPEDIRE LE RAPPRESAGLIE

E' l'inizio del 1945. La Francia è completamente libera dal giogo nazista anche se purtroppo per gli Alleati, Hitler ha iniziato il lancio su Londra delle sue nuove e pericolosissime armi: le V2. In questa missione il Commando dovrà distruggere una base di lancio di questi missili e, naturalmente, sopravvivere.
Co voi il BV, il C, il M e il G. La zona 1 non è certo la migliore da cui iniziare, però non potete farci niente. Spostate tutti e 4 i vostri uomini nell'insenatura della "barriera" rocciosa dietro alla quale vi trovate (lievemente a destra della vostra posizione), fate in modo di porli il più dentro possibile perché tra poco si ballerà! Sparate un colpo di avvertimento (l'allarme non suonerà, fidatevi) e, non appena i soldati inizieranno ad arrivare da entrambi i lati della vostra zona coperta, voi freddateli senza pensarci troppo. Non sarà facile, soprattutto se non avete posto il Commando il più possibile verso il basso (voi avete delle pistole, loro dei fucili, facendo così non riusciranno a sfruttare la maggiore portata delle loro armi e si dovranno avvicinare); cercate solo di non concentrarvi su un solo lato ma di sparare a entrambi, e ricordate che solitamente i nazi, prima di sparare, vi intimeranno di fermarvi, cosa che vi farà capire chi e quando attaccare.
Alla fine della prima battaglia, la zona sarà abbastanza vuota. Acquattato a dovere, mandate il C nella locazione mostrata in foto: tra la roccia di sinistra e il garage del carro armato; tenete "nell'occhio" il soldato vicino alla scalinata di legno per il cottage e, attendendo che il vigilante oltre i carrelli non osservi quello sul tetto della loro stazioncina (vedi sempre foto), freddate quest'ultimo abbassandovi subito dopo. Ora sarà il turno del BV. Portatelo laddove avevate fatto appostare il C, fategli lasciare giù l'esca e fatelo strisciare dietro al grosso sasso lì vicino. Fategli accendere l'aggeggio così che il tizio delle scale vada a controllare; sbucate fuori non appena lo starà guardando e Zak! Nella gola! Portatene il corpo al di là delle pietre e così gli unici rimasti al cortile saranno i soldati al di là dei carrelli alla zona 2, cose che, a noi personalmente, non può fregar di meno! Sparando il solito colpo d'avvertimento nell'area all'estrema destra della zona di partenza, attirate anche la combriccola di soldati col cane della locazione 3 (un Pastore Tedesco... chi l'avrebbe detto, siamo in Germania!), freddate silenziosamente i piantoni di 'sto posto, ma attenti al pilota nel carroarmato (è nel garage ma vi vede benissimo!) e al bunker di cemento con la mitragliatrice.
Spedite il M in acqua, mandatelo alla spiaggetta della zona 4, fatelo acquattare una volta uscito e sistematelo nell'insenatura tra le rocce a destra. Sicuri in questa posizione, sparate il solito colpo esca, uccidete i tre tedeschi (due soldati e un pastore...) colpendo sempre nello stesso punto del terreno, e, stando bassi, eliminate silenziosamente il vigilante nei pressi della mitragliatrice (NON il mitragliere, quello non toccatelo!) e l'uomo a destra che sta fumando (se proprio non resistete allora usate la pistola). Tornate in acqua strisciando.
Coi vostri restanti uomini, raggiungete l'area 3, ormai sicura. Fate scegliere al C una zona dalla quale può tenere sotto tiro il mitragliere accanto ai binari senza essere adocchiato dal bunker o dal carroarmato; freddate il soldato, riabbassatevi e subito dopo colpite il tizio andato a controllarne al salma. Ora, col BV, il G e il C, superate i binari rimanendo bassi.
Perfetto, locazione 5, allora. Attendendo che il vigilante di 'sta parte della mappa non vi osservi, portate i 3 Commando dietro allo stipatore di carbone (l'affare grigio che sembra un microscopio). Appena vi sentite pronti, mandate fuori il BV ad accoltellare il poveretto portandone poi la salma dietro alle casse.
Ora, fissando la visuale "occhio" sul cane rinchiuso nella base (vedi foto), non sarà poi così difficile freddare i due vigilanti a sud, non dimenticatevi che dalla vostra avete un coltello, una trappola anti-uomo e la copertura di un bel muretto bianco! Dopo aver nascosto i copri dietro al masso, toccherà al cane raggiungere le praterie dell'aldilà, perciò attendete che si trovi il più possibile verso l'alto della sua gabbia (o coperto sul lato sinistro della cuccia) e sparategli con la carabina.
Portate i 3 Commando fino al cancello 6 e più precisamente nell'area tra le casse di legno e la rete del recinto. Sparate il colpo esca così che suoni l'allarme e seccate tutti quanti senza ritegno (una tecnica blanda ma funzionale!). Dopo qualche minuto non dovrebbe arrivare più nessuno e sarete liberi di spostarvi in direzione della seconda entrata (zona 7).
A metà percorso fermatevi al trattore, osservate il movimento intorno alla zona 7 e noterete che, oltre al piantone fisso, vi sarà anche una pattuglia e un vigilante singolo che camminano in quello stesso luogo... Attirate il singolo con un colpo di pistola da dietro il trattore (inutile dire la fine che gli farete fare), mentre per la pattuglia ecco qualcosa di più complesso: col cecchino fate fuori il piantone all'entrata, fate strisciare fino al corpo il G, fategli lasciare una carica di dinamite e tornatevene indietro. Non appena la squadra noterà il corpo, la vedrete correre in quella direzione; facendo detonare il tutto (magari quando passa il camion!) eliminerete in un sol colpo 5 nazi e un'intera palazzina tedesca!
Ora il M, è in acqua, vero? Ottimo. Fatelo nuotare fino alla spiaggia 9: la zona di recupero. Attendendo che il soldato qui presente sia al limite destro della sua ronda, saltate fuori e fiocinatelo al volo.
Fate entrare nella base il BV, il C e il G. Con la carabina uccidete i due militari a sinistra delle V2 all'area 8: sono gli unici che potrebbero darvi ancora fastidio! Ora, utilizzando il BV, disponete i barili d'esplosivo accanto ai missili: tre tra i due appaiati e uno solo accanto a quello più a destra. Fatto ciò date il colpo di pistola a ciascuno e fiondatevi anche voi alla spiaggia 9 passando da 5 (state acquattati quando serve, esistono ancora due soldati!).
Arrivati nei paraggi del 9, dovrete fare un ultima cosa: far piazzare al G la sua ultima carica. Già, ma dove? Sotto alla torretta di guardia che potrebbe vedervi fuggire in nave! Il resto è storia!

I primi due soldati sono stati nascosti dietro la zona di partenza, ora il Cecchino, appena il vigilante non guarderà, ucciderà la vedetta con la sua carabina...

Zona 5. Fissando la visuale sul cane nel recinto, non ci vorrà molto per far fuori i due vigilanti ed entrare nella base...

Gli ultimi vigilanti andranno seccati col Cecchino, poi il Berretto Verde piazzerà i quattro bidoni e farà esplodere tutto quanto... L'ultima carica del Geniere si potrà usare per la torre di guardia della zona 9 (in sua mancanza va bene anche un barile vicino alla rete)!

NEXT

MISSIONE 20: OPERAZIONE VALHALLA

La fine della guerra è ormai alle porte ma purtroppo un ultimo dispaccio ha fatto calare una nube oscura sugli alleati: i piani di Fat Man, la prima bomba atomica del Progetto Manhattan, sono stati trafugati e portati nell'ultra protetto castello di Gundelfingen. La vostra missione è di infiltrarvi in questo posto e farlo saltare in aria! Due cose però non vi sono state dette: come farlo e perché mai avete con voi tutti gli uomini disponibili... che sia una fregatura?
I Commando saranno divisi in due squadre: nella prima (1A) ci saranno il BV e la S, mentre nella seconda (1B) il C, il M, il G e il P. Iniziamo da qualcosa di semplice: il far arrampicare il BV sul muro del castello per raggiungerne il tetto 2. Cliccate sulla porzione di prato che vi separa dal muro con lo Shift premuto, in questo modo vedrete la visuale del primo soldato che lo guarderà. Non appena la zona sarà inosservata, correte alla parete e iniziate a scalarla; quando arriverete su l'uomo al culmine del muro dovrà darvi le spalle, siccome il BV non potrà stare fermo in un punto, fino a quel momento non vi resterà che temporeggiare scendendo e salendo di continuo un piccolo pezzo, potrete farlo cliccando sotto e sopra al vostro personaggio...
Giunti su al momento giusto, correte addosso al nazi, accoltellatelo e salite la scaletta di ferro accucciandovi subito dopo (tasto "C"). Ennesima piccola scaletta e, guardie permettendo (usate sempre "l'occhio" sul terreno), ennesimo morto sulla coscienza. Riscendete fino alla balconata.
Per scendere di un altro piano (locazione 3) la via migliore non sono naturalmente le scale, bensì il muro che si trova poco più in basso della vostra posizione, peccato che sia piantonato da un soldato e che di sotto vi sia un vigilante che ogni tanto guarda su... Attendete che quest'ultimo dia le spalle arrivando quasi a contatto col muro, uccidete il piantone sul vostro piano, scendete aggrappandovi alla parete ed eliminate anche il suo compare vigilante (quello che guardava su, ricordate?). A 'sto punto fate fuori tutti i tedeschi che stanno guardando giù dalle mura, poi spostatene i cadaveri nella zona coperta (accanto al muro dal quale siete scesi). Imboccando il percorso per i bastioni del castello, il primo nemico che incontrerete sarà un vigilante che, guarda il caso, sta facendo da spola coprendo l'entrata 4 per il maniero. Il percorso per raggiungerlo non sarà dritto ma descriverà una sorta di gomito... E' qui che vi apposterete (un po' prima della piega) dopo aver attivato su di lui l'opzione "occhio": non appena il militare sarà voltato altrove cliccate su di lui col coltello e il BV riuscirà a ucciderlo prima che il nazi lo noti.
Continuate a strisciare dietro a tutti i soldati della zona; giunti a quello a guardia "A" (vedi foto) del cancello sommerso (area 5), attendete che il tedesco che gironzola nell'area di tiro sottostante e il tizio "B" che fa avanti e indietro dai controlli, non vi osservino, accoltellate il piantone e proseguite in alto attendendo vicino alla sommità della scaletta. Ora attenzione, dovrete essere rapidissimi! Fissate la visuale sul vigilante "B" (il soldato in movimento) sotto di voi; attendete che al campo di tiro non vi veda nessuno e che il suddetto soldato vi giri la schiena, solo a 'sto punto scendete immediatamente la scaletta alla volta dei comandi con la lucetta rossa. Attivateli di corsa senza uccidere nessuno, poi rifiondatevi alla scala, risalitela e acquattatevi prima che il nazi torni indietro (si può fare ma non dovrete avere esitazioni ed essere davvero veloci!).

Il primo muro è quello che andrà scalato per poter entrare nel castello, state però attenti alla visuale del primo vigilante. Dopo aver eliminato le persone sui tetti, quello a guardia del secondo muro e il vigilante del piano di sotto saranno gli unici a potervi impedire la discesa del secondo muretto (indicato da un'altra freccia).

Fatto ciò, procedete alla balconata 6 dove, senza troppi complimenti, farete fuori il vigilante che gironzola e i due piantoni che staranno guardando verso est. Passate il controllo al C, fissate la visuale sul tedesco "C" e, quando non avrà sott'occhio "D", usate la carabina per far fuori quest'ultimo. Riservate lo stesso trattamento al compagno del tizio appena abbattuto che, dopo poco, giungerà trafelato per controllare il cadavere... da trafelato a traforato!
Nuovamente col BV, attendete che "C", o qualcuno al solito campo d'addestramento, non guardi, accoltellate l'ultimo tizio rimasto alla locazione 6: quello a destra della scalinata verso "D", poi, stando bassi, salitela per la zona alta dei bastioni (locazione 7). Le successive guardie, quelle accanto al cannone, sistematele singolarmente (ergo: attendete che il vigilante faccia un giro prima di uccidere la successiva) sapendo che una di esse è particolarmente attratta dalle esche radio, mentre le altre due lo saranno solo per pochi istanti (accendetela e spegnetela subito); i cadaveri metteteli dietro alle casse.
Il cancello sommerso è aperto, vero? Ok, portate il M al fossato, fatelo immergere e uscirete dopo breve all'interno delle mura, zona 5. Non appena i soliti tizi vicino ai comandi del cancelletto saranno girati, uscite dall'acqua e andate al mucchio di sacchi verso il basso. A causa della vicinanza dell'area di tiro, nessuno farà caso al rumore di pistole, perciò fate fuori tutti senza pensarci troppo: il piantone di spalle, gli uomini che ne controlleranno il cadavere e il guardiano dei comandi con tutti i suoi amichetti; l'unico che dovrete lasciare vivo sarà il piantone "C" ai piedi della scalinata. Già, non risparmiate nemmeno il fesso dall'altra parte dei sacchi di sabbia! Finito il divertimento attendete dietro al cannone...
Una pattuglia dovrebbe prima o poi arrivare dirigendosi al cadavere del tizio dei sacchi (il fesso). Strisciando, fate il giro antiorario del cannone, alzatevi in piedi non appena vi sentirete fuori dalla visuale della squadra, portatevi alle loro spalle di corsa e, nell'area di tiro, sparate alla pattuglia così come avete fatto con tutti gli altri.
Eliminate il piantone "C", fate scendere il BV dalle scale e riunite la "famiglia" prima dell'arrivo della VERA pattuglia: un simpatico gruppetto di 5 elementi che sicuramente verrà attratto dalle salme. Inutile dire che il posto migliore per combatterci sarà dietro ai sacchi di sabbia: laddove avete fiocinato "B". Non lasciatevi sopraffare e sparate ai tizi mano a mano che gireranno l'angolo.
Ok, l'esercito nemico è stato ridotto. Ora, buoni buoni, strisciate verso il settore 8 del castello. Non appena il vigilante tornerà a sinistra, fate muovere i vostri uomini all'interno dell'edificio segnato in foto, senza dimenticarvi, lungo il tragitto, di far lasciare giù l'esca al BV nella posizione -1-. Dopo il nuovo passaggio del solito soldato, fate uscire per un istante il BV dalla capanna, accendete l'esca col tasto "I" e rifiondatevi dietro all'uscio (se non sarete rapidi verrete visti!). Non appena i due nazi saranno presi a studiare l'aggeggio, voi potrete uscire e liquidarli. Riprendete l'esca, portatela, strisciando, nella seconda posizione, tornate alla solita casetta e, appena prima di rientrare, accendete e spegnete l'affare. Accorreranno altri due beoti che, con la fiocina del M (fatelo strisciare fino alla zona), ucciderete facilmente.
Il tizio a sinistra dell'ultima posizione dell'esca, dovrà essere eliminato anch'esso, per farlo basterà sbucargli davanti col M accucciato e, al suo "Halt!", fiocinarlo ben bene da fermi... siate rapidi però!
Ora, sempre col M, andate al cancello 4 e, sistematicamente, fate fuori ogni piantone. A strada libera, mandate dentro la S e speditela, acquattata, agli abiti da Ufficiale; fateglieli mettere solo quando entrambi i soldati in alto a destra non la staranno guardando...
E' ora di far entrare gli altri! Spostate la S nella zona abitata 9, a sinistra dell'entrata sud, e mettetela a parlare con il tizio che tiene d'occhio la strada d'uscita (è accanto alla casa con la bandiera nazista). Fatelo girare di 180 gradi così che non tenga d'occhio i suoi compari dall'altro lato della strada; fate strisciare il BV da quello più in alto (state a un paio di metri dalla sua schiena) e il M da quello più in basso fissando su di lui "l'occhio". Non appena il vigilante che passa alle spalle delle S (vedi foto) starà tornando verso l'alto, e nella visuale del soldato del M non ci sarà il compagno, fate agire il BV: accoltellate l'uomo e, caricandovelo in spalla, iniziate a portarvi verso destra, dietro ai sacchi di sabbia. Quasi contemporaneamente, passate al M (tasto "3"), attivate il fucile (tasto "J") e freddate il soldato che tenevate d'occhio. Ammucchiate la salma con l'altra.
Fate strisciare fuori dalle mura il M in modo che si trovi tra i due piantoni. Attendete che la pattuglia all'esterno non vi guardi e fiocinate i due per poi trasportarne dentro i corpi col BV. Fate lo stesso con i soldati più esterni, muovendone però le spoglie dietro al grosso sasso in basso a sinistra. Magari, per accelerare il processo, fatevi aiutare dalla S, poi però rispeditela a intrattenere il crucco! E fate acquattare il M dopo aver fiocinato!
Ok, avanti tutta: la strada è libera! Con tutti i Commando riuniti, magari nell'area 6, dividetevi i compiti. Guardate bene la mappa: posizionate il BV e il P dalle parti del primo soldato che troverete a sinistra del piano del terrazzo 6 (non esagerate con la vicinanza); il C in cima alla scalinata che conduce ai bastioni est, in modo che riesca a tenere sotto tiro il nazi situato poco dopo quello curato dal BV e del P (si vede che vogliamo il carroarmato posteggiato in 10?); il G sui bastioni più alti precedentemente liberati dal BV (zona 7); e la S al terrazzo 11, in un area in cui si potranno tenere sotto tiro con la pistola i due soldati qui presenti ma non si potrà essere visti (il più possibile in su, quindi).
Quando tutti gli uomini saranno pronti potrete partire: controllando S iniziate a far fuori i soldati, senza dimenticarvi di reindossare l'uniforme a ogni momento libero (ogni volta che verrete scoperti vi sarà tolta, ma quando nessuno vi vedrà la potrete rimettere premendo il tasto "U"...). Uccidete più gente possibile restando in 'sto posto, poi però iniziate a muovervi visto che dovrete eliminare anche i piantoni sul terrazzo a destra e quelli direttamente sotto a quest'ultimo (state dietro alle casse di legno, c'è un cannone sotto di voi che potrebbe sparare!)... sapete, dovete liberare la strada per l'arrivo di G e lui avrà due compiti: minare l'edificio 2 e lanciare una bomba al pezzo d'artiglieria dal terrazzo che lo sovrasta! Fate comunque tutto in sicurezza riparandovi spesso: più rimarrete un Ufficiale tedesco e meglio sarà per voi! Dopo una decina di minuti dovreste aver fatto tutto. Col M, sparate alle guardie rimaste di spalle sulla strada; fate raggiungere la casa 2 dal G (semmai vi fosse un'altra pattuglia intrattenetela con S), minatela con l'unica carica che avete e poi scendete al balcone sovrastante il cannone.
Durante tutto sto giro non fate stare gli altri con le mani in mano. Osservando ciò che vede il nazi tenuto sott'occhio dal C, fate uccidere al BV il soldato da cui era stato mandato, passate poi il comando a C che, con un colpo di carabina, si prenderà cura del fumatore. Spostando il P nella zona occupata dall'ultimo tedesco ucciso, vi ritroverete quasi sopra al carroarmato 10, per la precisione basterà scendere delle scale tenendo la sinistra e sarete arrivati... Peccato che la strada non sia del tutto libera, un problema a cui ovvieremo fra breve!
A questo punto il G sarà arrivato. Stando bassi fino al bordo del terrazzo, alzatevi solo per gettare la bomba a mano (tasto "E"), poi riabbassatevi e tornate alla locazione 6. Il cannone andrà in fumo richiamando tutte le guardie del luogo e voi, finalmente, potrete far salire il P sul Panzer III! La missione è tecnicamente finita: basterà far detonare il castello grazie al G, far esplodere le due V2 col vostro mezzo e, una volta che tutti sono saliti con voi, defilarsi passando per il cancello 4...
E' finita! Non restano che un paio di cose per capire la mostruosità di questi anni: gustarvi la presentazione e vedere "Salvate il soldato Ryan" (hey, non è mica colpa mia se ne sono stato colpito!)! Aloha Commandos, alla prossima!

Il piccolo centro rurale nella locazione 8. Le due posizioni in cui porre l'esca e l'edificio in cui potrete ripararvi saranno del tutto inutili se inizialmente non agirete rapidamente!

Area 9: stiamo per far entrare i nostri amici nella base, siamo quasi alla fine. Come potete vedere la Spia, il BV e il Marine sono già in posizione, quello che resta è... beh, leggete la soluzione!

Alla zona 6 vi sarà uno degli scontri più cruenti in assoluto. Ecco, oltre ai vari vigilanti e al controllo del cancello, la zona di tiro...

PANTER XL 3D COMBAT CONTROLLER

OCCHIO ALLE SPALLE!

360° GRADI D'AZIONE

MANUALE IN ITALIANO

Requisiti minimi:
Porta game
Windows '95
6MB liberi sull'hard disk
CD ROM a doppia velocità o superiori.

Impugna lo stick e fai rollare la Control Ball: hai sotto controllo trecentossessanta gradi di azione! Con 17 pulsanti programmabili, Panter XL è il massimo per i giochi di combattimento in 3D: puoi muoverti, mirare e sparare a tutto campo senza staccare gli occhi dallo schermo... e contemporaneamente guardarti alle spalle!
Facilissimo da installare, ideale anche per le simulazioni di volo per PC e fornito con la versione Demo di 3 fantastici giochi (Jedi Knight, Turok, Redneck Rampage), Panther XL abbatte tutti i nemici ... prezzo compreso!

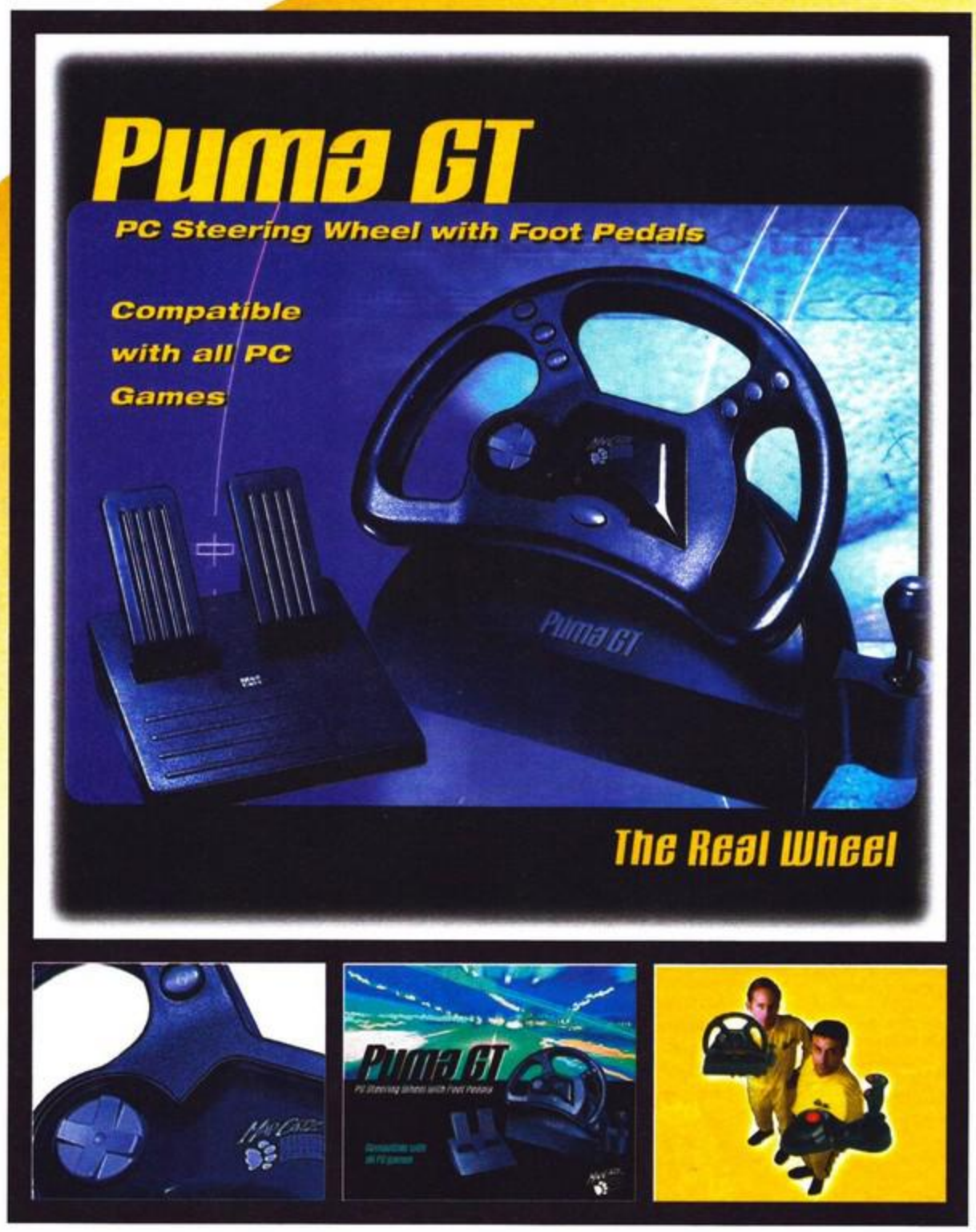
www.3dplanet.it

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

PER CHI AMA "FARE I PELI"



É compatibile con tutti i giochi PC,
ha un incredibile rotazione di 270 gradi,
è completo, stabile e facilissimo da programmare:
è il nuovo volante con pedaliera Mad Catz. Si chiama
Puma Gt,
ha una precisione millimetrica
ed è imbattibile anche nel prezzo.

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Servizio di assistenza on line (http://www.madcatz.com) e telefonica (02-4473949)

EMOZIONI MULTIMEDIALI

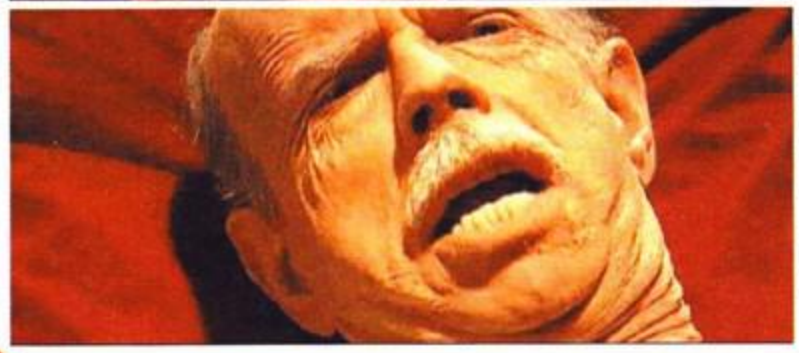
adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

SOLUZIONE COMPLETA DI JOURNEYMAN PROJECT 3: IL RETAGGIO DEL TEMPO

Terzo appuntamento con i viaggi nel tempo e terza fatica per Gage Blackwood che questa volta dovrà svelare i misteri delle tre leggendarie città di El Dorado, Shangri La e Atlantide. Senza perdere altro tempo ringrazio calorosamente Rossana Alfieri della Leader che ci ha fornito il gioco e vi lascio alla soluzione. Buon viaggio.

PARTE PRIMA: ALLA RICERCA DELL'AGENTE 3



Vi ricordate come finiva il secondo episodio? Come dite, non avete mai giocato a Buried in Time? Male, molto male, ora mi toccherà raccontarvi tutta la trama del secondo episodio che risulta, fidatevi di me, indispensabile per poter portare a termine questo terzo capitolo. C'era una volta, tanto, ma tanto, ma veramente tanto tempo fa' ... (Fast Forward) ... è così Gage Blackwood, indomito cavaliere spazio-temporale, riesce ancora una volta a salvare il mondo da una terribile catastrofe, a far cadere i sospetti che pendevano sulla sua testa e a sconfiggere, grazie all'aiuto di Arthur, la fedelissima intelligenza artificiale installata nella sua cronotuta, il terribile e malvagio agente 3.

Veniamo ai giorni nostri (bhè, si fa per dire, visto che l'avventura inizia parecchi anni nel futuro). La Terra è finalmente entrata a far parte della sembianza galattica, ma, se da un lato, unendosi con le altre razze aliene, ha potuto guadagnare diverse tecnologie, d'altra parte si trova a dover sottostare a un preciso ordine: lo smantellamento della macchina del tempo. La TSA, il gruppo che si occupa dei viaggi temporali, sta quindi completando di smontare tutte le apparecchiature, quando due eventi di enorme importanza hanno luogo: una razza aliena che si credeva scomparsa da moltissimi anni si sta dirigendo sulla Terra distruggendo tutte le astronavi che incontra sulla sua strada e, contemporaneamente, nel passato si crea una discontinuità spazio-temporale che rischia di cambiare la storia umana. Dovete intervenire immediatamente per scoprire la causa della distorsione. Costringete il tecnico della TSA a darvi l'ultima cronotuta rimasta: la cronotuta camaleonte.

Saltate indietro nel tempo fino a raggiungere un'isola nel Mediterraneo nel 1262 A.C.: è da qui che è partita la discontinuità temporale. Incamminatevi verso il mulino e, dopo alcuni passi, troverete la cronotuta dell'agente 3: cliccateci sopra per ascoltare il messaggio che è stato lasciato e prendete con voi Arthur, l'intelligenza artificiale che vi ha accompagnato nell'avventura precedente. Ora avete altre due locazioni alle quali potete viaggiare: l'Himalaya e le Ande. Proseguite lungo la sponda del lago, superate la breccia nel muro del mulino e, giunti sul pontile, osservate l'uomo sulla barca. Abbassate lo sguardo per trovare una corda, raccoglietela e tornate indietro fino alla spaccatura. Entrate nel mulino, posizionatevi sotto la scalinata rotta e usate la corda per arrampicarvi. Salite fino in cima, aprite la botola nel soffitto e inoltratevi nella stanza. Utilizzate la scala a pioli per raggiungere la sommità del mulino e guardatevi attorno per trovare il primo pezzo del codice che ha lasciato l'agente 3 (si tratta di un simbolo formato da tre cerchi): fatene lo zoom per acquisirlo. Vedrete un'astronave sorvolare la vostra zona: terminato il filmato avrete completato questa prima zona.

Balzate sulle Ande, anno 524 D.C.. Vi trovate all'interno di un pozzo, spostate la pietra che blocca il passaggio dell'acqua e tirate la leva: dopo pochi istanti scorgerete il cielo. Arrampicatevi fuori dal pozzo, prendete la manovella e seguite il sentiero. Giunti al bivio andate a sinistra fino a raggiungere quella che doveva essere stata una stalla. Esplorate l'area a sinistra per trovare un grosso cesto. Tornate indietro, al bivio girate a sinistra per tornare sul sentiero principale e, dopo pochi passi, vi ritroverete sull'orlo di un burrone.

Avvicinatevi al meccanismo a sinistra e usate la manovella per far abbassare il pallone aerostatico. Collegate il cesto per completare la mongolfiera e salite a bordo dell'improvvisato trasporto aereo. Una volta in volo esaminate il gancio che pende dal pallone, quindi usatelo per agganciare la mongolfiera che vedete davanti a voi. Dopo che vi sarete spostati esaminate l'interno del cesto per trovare la seconda parte del codice. Un filmato vi mostrerà ora lo scontro tra due razze aliene. Anche questa seconda zona è completata.

Terzo salto temporale per raggiungere l'Himalaya nel 1219 D.C.. Scendete lungo la scarpata a destra, prendete il bastone situato vicino al cadavere e l'ingranaggio nella neve poco a destra. Risalite ed entrate nell'edificio distrutto. Sulla destra si trova un macchinario, usate l'ingranaggio mancante, poi azionate la leva. Adesso scendete al piano inferiore e calatevi lungo i gradini nella roccia (sono apparsi quando avete azionato il meccanismo di sopra). Dirigetevi verso il tempio, aprite la finestra forzandola con il bastone e, una volta all'interno, dirigetevi verso la statua del Buddha. Arrampicatevi sulla scultura fino a raggiungere il piano superiore e analizzate la terza e ultima parte del codice. Un altro filmato vi mostrerà alcuni Cyrollian (una delle razze della sembianza) che sembra stiano cercando qualche cosa di molto importante.

Finalmente avete il codice temporale per localizzare l'agente 3: senza perdere tempo fate il balzo. Vi ritroverete in un ospedale su una delle lune di Giove a soli quindici giorni dal presente. L'agente 3 vi dirà che gli alieni stanno complottando ai danni della razza umana e Eliot Sinclair (lo scienziato che nel primo episodio voleva impedire che la Terra si unisse alla sembianza), morente nel letto dell'ospedale, vi avvertirà ancora una volta di diffidare dei Cyrollian. Tornati alla TSA l'agente 3 verrà arrestato e arriveranno i Cyrollian. Vi informeranno che non sono riusciti a fermare la razza aliena che si dirige verso la Terra, ma pensano di sapere che cosa voglia questo popolo: un'antichissima reliquia Sosiqui che sembra avere dei poteri eccezionali. Il compito che vi viene affidato e quello di cercare i tre pezzi nel quale è frammentato il leggendario artefatto.

PARTE SECONDA: UN BREVE GIRO ESPLORATIVO

I tre pezzi della reliquia si trovano nelle tre zone temporali che avete esplorato (è questo che cercavano sia i Cyrollian che la razza sconosciuta) e, per riuscire a localizzarli, dovrete visitare le tre leggendarie città di El Dorado, Atlantide e Shangri La, prima che vengano distrutte dalle battaglie aliene. Non esiste un ordine prefissato secondo il quale dovete visitare le tre locazioni: quello che seguirò io è quella che ritengo essere il più sbrigativo (e con meno balzi temporali). Per iniziare fate un bel salto a El Dorado dove, per il momento, recupererete solamente un oggetto che tornerà utile ad Atlantide.
Vi ritroverete al bivio del sentiero che avete già percorso una volta, andate verso il pozzo e frugate nell'erba per trovare un ragazzo addormentato: catturate la sua immagine. Tornate indietro, dirigetevi verso la stalla, assumete le sembianze del giovane e andate a destra per trovare il padre. Mettete anche la sua immagine nel database, poi parlateci. Raggiungete la zona con i palloni aerostatici, fatevi trasportate sull'altro versante e, sempre nei panni del fanciullo, percorrete la lunga scalinata che conduce al tempio. Osservate la parete a sinistra, fatevi tradurre le iscrizioni da Arthur, poi passate ai disegni che lo scriba sta completando. Prendete l'immagine dell'uomo, quindi parlateci per farvi raccontare alcune leggende. Esaminate il condotto di ventilazione nel pavimento per trovare uno strano simbolo, poi aprite il cesto situato sulla destra e prendete la foglia d'oro che si trova all'interno. Saltate ad Atlantide.

PARTE TERZA: ATLANTIDE

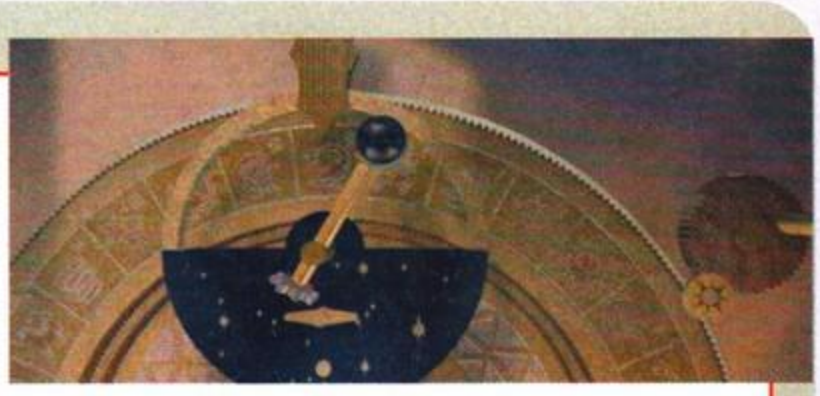
Vi trovate in cima al mulino che avete già esplorato, scendete dal tetto, aprite la botola e provate a raggiungere il pian terreno: sfortunatamente alla fine della scalinata c'è un uomo e voi non avete nessun travestimento. Tornate di sopra, raccogliete i due ingranaggi abbandonati sul pavimento e inseriteli nel meccanismo che regola il movimento delle pale del mulino. Tirate la leva per cinque volte in modo da far arrivare la pala senza vela proprio fuori dalla finestrella di questa stanza. Uscite, guardate indietro e azionate un'altra volta la leva: così facendo raggiungerete un parapetto. Dirigetevi verso il molo, lasciatevi cadere sull'albero di una nave, fate qualche passo avanti e calatevi all'interno dell'imbarcazione. Muovetevi verso prua, guardate a sinistra e recuperate la sciarpa di seta (non essenziale per portare a temine il gioco) e l'asta con l'uncino. Non potendo più proseguire lungo la barca (Arthur vi avverte che dietro dei barili si trova un uomo), saltate sulla terraferma. Vi trovate a un bivio, andate a destra e proseguite fino a raggiungere un mendicante cieco. Catturate la sua immagine, parlategli, dite che vi dispiace di non avere monete da dargli e prestate particolare attenzione al suo commento meterologico. Tornate sulla nave, assumete le sembianze del mendicante e spostatevi verso prua per incontrare un capitano egiziano che è stato catturato dagli atlantidei. Prendete l'immagine dell'uomo, scambiateci qualche parola, fatevi regalare delle monete e, ancora una volta, ascoltate attentamente la frase sul tempo: a quanto pare si deve trattare di qualche codice. Ora, indossati i panni del capitano egiziano, andate dal traghettatore, catturate anche la sua immagine, poi, dandogli le monete, fatevi condurre al mulino.

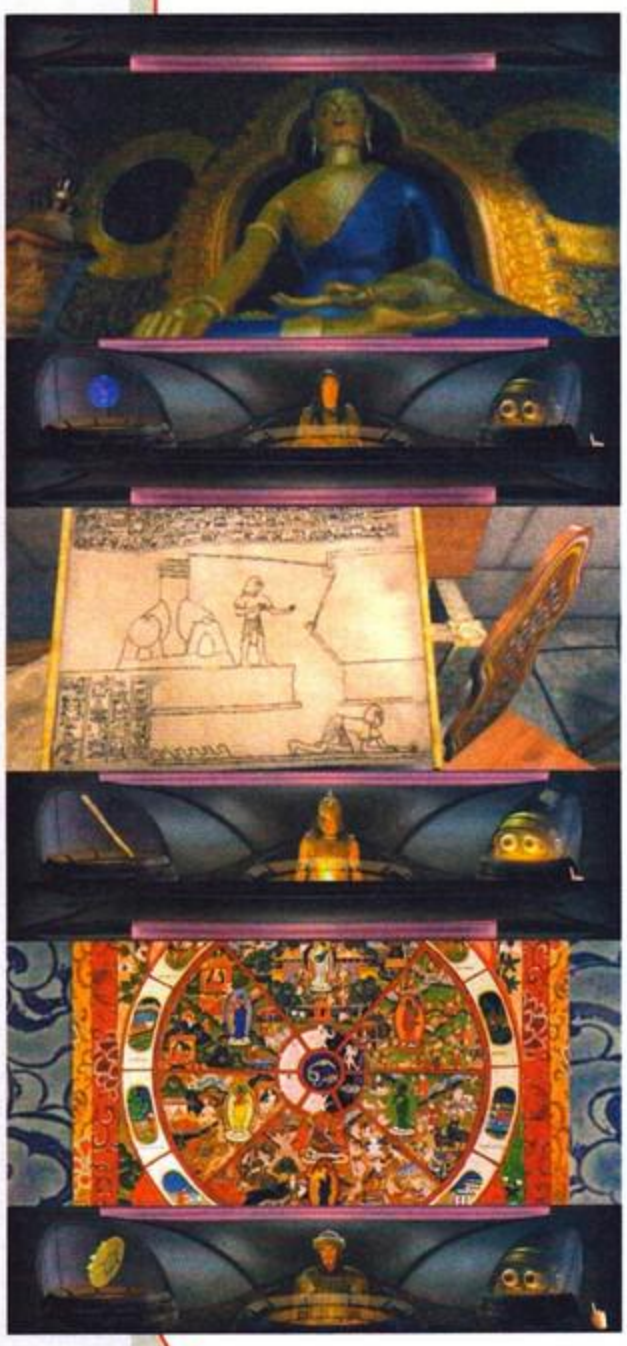
Percorrete la lunga scalinata, entrate nella stanza, esaminate il disegno che si trova nel baule (indica l'entrata di un passaggio segreto), poi andate a parlare con il custode. Anche costui userà una frase in codice e voi, finalmente, entrerete in possesso di tutte le informazioni necessarie per capire come funzionano le comunicazioni all'interno della setta segreta. Tornate dal traghettatore, fatevi riportare al porto, assumete le sembianze del mendicante e andate a parlare con il capitano imprigionato. Alla sua affermazione rispondete con "Il tempo sembra pessimo" e imparerete la frase successiva. Ora tornate a essere il capitano, andate dal mendicante, dite che vi dispiace di non avere delle monete e al suo commento sul tempo dite: "Può anche piovere". Domandate al contatto della setta segreta tutti i particolari sul piano di fuga. Tornate al mulino e, sempre travestito da capitano egiziano, parlate al custode. Ditegli che "Sarà un lungo inverno" e finalmente entrerete a far parte della setta. Fra le altre cose, vi verrà spiegato che il passaggio segreto per la fuga è bloccato da un corso d'acqua: lo si potrà quindi utilizzare solamente dopo aver bloccato il fiume sotterraneo che scorre sotto il tempio. Tornate un'ultima volta al porto e recuperate la ciotola che il mendicante ha abbandonato: è uno degli oggetti che vi servirà in Shangri La. Finalmente fate rotta per il tempio e parlate con la guardia per scoprire che per entrare avete bisogno di un particolare medaglione.
Verrete inoltre a conoscenza di altre due locazioni (il vasaio e il negozio dell'olio) e potrete impossessarvi dell'immagine della guardia. Andate dal vasaio, assumete le fattezza della guardia e, una volta all'interno del negozio, parlate con il proprietario. Al termine della discussione, catturate l'immagine dell'uomo e usate il torchio in un angolo della stanza per ottenere dell'argilla: raccoglietela. Uscite dal negozio, svoltate verso sinistra e, dopo aver indossato i panni del capitano egiziano, entrate nel negozio d'olio. Esaminate il vaso a sinistra per metterne in evidenza lo stemma, quindi usate l'argilla per imprimere il simbolo. Catturate l'immagine della donna, poi parlatele.

Assunte le sembianza della venditrice di olio, tornate nel negozio di vasi, parlate al proprietario e, quando vi dirà che gli piacerebbe tanto andare a vedere il festival, offritevi di sorvegliare i vasi al suo posto: l'uomo se ne andrà lasciandovi liberi di agire indisturbati. Fate un passo avanti e poi a sinistra, girate la ruota per far muovere i vasi e aprite la porta del forno. Davanti a voi dovrebbe trovarsi un piedistallo vuoto, poneteci sopra l'argilla con il simbolo e la foglia d'oro (l'avevate trovata a El Dorado, ricordate?). Girate nuovamente la ruota e dopo pochi istanti il medaglione d'oro sarà pronto. Prima di andarvene raccogliete la brocca e la ciotola che si trovano sul tavolino. Un'ultima cosa da fare in questa zona è quella di raccogliere nella ciotola un po' d'olio (lo trovate vicino alle olive).
Fatevi traghettare al tempio, mettetevi i panni della venditrice d'olio, parlate con la guardia e, mostrandogli il medaglione d'oro, potrete proseguire. Raggiungete il centro del tempio, usate la brocca per prendere l'acqua dell'eterna giovinezza (anche questo oggetto vi servirà a Shangri La), poi spostatevi a destra e guardate giù nel pozzo. Usate l'asta con l'uncino per chiudere lo sportello e fermare il flusso dell'acqua. Tornate al mulino, il custode se n'è andato al termine della vostra ultima discussione e potete quindi cercare il passaggio segreto. Guadate per terra vicino alla porta per notare una botola. Prendete l'estremità libera della corda e legatela al tronco al centro della stanza, poi girate la manovella del macchinario e il passaggio segreto si aprirà. Dato che siete riusciti a fermare l'acqua potrete percorrere il tunnel sotterraneo per ritrovarvi nella parte inferiore del tempio.
Assumete l'aspetto del mendicante, salite lungo la scala a pioli, andate a sinistra e parlate con l'atlantideo per farvi dare un disco. Esaminate l'orologio ad acqua, usate il disco che vi è stato donato al posto dell'ingranaggio mancante e tirate la leva. Il sole e la luna si sposteranno fino a quando la loro posizione coinciderà: un'eclissi di sole. Tornate indietro, percorrete la scalinata che vi riporterà al tempio e riaprite lo sportello. Un fiotto d'acqua salirà fino al soffitto e nel mezzo vedrete un oggetto di forma piramidale: è la prima parte del retaggio del tempo, prendetelo e automaticamente lascerete questa zona temporale.

PARTE QUARTA: SHANGRI LA

Al termine del filmato scegliete come prossima destinazione Shangri La. Andate a destra fino al pellegrino inginocchiato, catturate la sua immagine. Attraversate il ponte, memorizzate la scritta "...la causa di tutte le sofferenze è l'ignoranza" e le sei sillabe del mantra (Om Ma Ni Pat Me Um). Andate a destra, giratevi verso la statua verde del Buddha e fatevi tradurre le scritte sul piedistallo da Arthur: apprenderete che uno dei regni è quello animale. Adesso andate nell'altra direzione, lasciate perdere il condotto di aerazione (potete aprirlo ma non è necessario) e continuate fino alla serra. Prendete le sembianze del pellegrino, aggiungete al vostro database l'immagine del giardiniere, quindi parlate con l'uomo. Girate a destra fino a trovare la grata nel pavimento, calatevi nel sottosuolo e versate l'acqua dell'eterna giovinezza sulle radici che spuntano dal terreno. Tornate di sopra, raggiungete la parte opposta della stanza, salite lungo la scala a pioli e prendete il frutto (è cresciuto dopo che avete guarito l'albero), il coltello (vi tornerà utile a Eldorado) e la mappa dei tunnel sotterranei. Date il frutto alla statua del Buddha che si trova in questa stanza è otterrete la prima delle sei sfere che dovete collezionare per poter proseguire.
Tornate nei sotterranei, incamminatevi nel tunnel e al bivio andate a sinistra fino al primo portale. Guardate sul soffitto per notare un simbolo (contraddistinguono i vari portali) e Arthur vi dirà che aggiungerà alla mappa che già avete la posizione dei portali. Prima di procedere oltre lasciatemi spendere due parole su quale sia il vostro obiettivo in questa zona. Osservando la mappa noterete che vi sono quattro uscite (condotto d'aerazione, serra, sala del Lama e, all'estrema destra, tenda di Gengis Khan), tre stanze con il fuoco e una stanza contrassegnata con uno scheletro. La prima cosa che dovete sapere è che in quest'ultima stanza si trova una delle statue del Buddha e, che per soddisfare le sue richieste, dovete convogliare fino a lui il calore di due dei tre fuochi. Se non avete ancora azionato nessun portale seguite attentamente le mie istruzioni e non avrete nessun problema a sbrogliare questo enigma. Eravamo rimasti al primo portale, non modificate la sua posizione e proseguite. Giunti alla successiva intersezione (contrassegnata da due cerchi), tirate la leva ma non seguite il nuovo sentiero (è un vicolo cieco). Superate il prossimo portale senza modificarlo e continuate a camminare fino al bivio con il disegno dei due rombi: tirate la leva ma, ancora una volta, non prendete il nuovo sentiero e rimanete sulla vostra strada. Quinto portale (due denti incrociati): spostatelo, poi tornate indietro. Procedete fino all'incrocio contraddistinto da quello che sembra essere un pesce (scusate la fantasia ma proprio non riesco a immaginare cos'altro potrebbe essere), prima vi avevo detto di non toccare la leva, ora usatela e inoltratevi nel tunnel che si aprirà. Osservando la mappa noterete che basta proseguire sempre dritto per raggiungere l'uscita a destra. Salite lungo i pochi scalini e vi ritroverete alle spalle di Gengis Khan: velocemente, prima che l'uomo si accorga della vostra presenza, giratevi a sinistra e rubate la spada. Tornate indietro e, chiudendovi alle spalle il portale che incontrerete, Arthur vi dirà che la temperatura nei sotterranei si è innalzata: ce l'avete fatta, la statua del Buddha a questo punto si sarà sciolta.
Seguendo la mappa recatevi nella stanza segnata con lo scheletro, prendete la sfera da quel che rimane della scultura e non lasciatevi sfuggire la ciotola con il burro di Kayak sul tavolo. Ora dovete raggiungere il Lama ed esistono due modi per riuscirci: o donate la sciarpa di seta alla guardia del ponte (nei panni del pellegrino) o passate dai tunnel. Visto che siete già nei sotterranei mi sembra più sbrigativa la seconda alternativa. Ritornate all'incrocio con il simbolo dei due denti incrociati, tirate la leva e proseguite dritto fino alla scala: arrampicatevi e spunterete nel monastero. Donate la ciotola del mendicante alla statua blu del Buddha e riceverete la terza sfera. Andate a parlare con il Lama (è in un angolo della stanza) e, dopo aver preso la sua immagine, lasciate questo edificio. Ora che potete trasformarvi nel Lama, avete la possibilità di attraversate il ponte senza dover donare la sciarpa di seta.
Andate a destra per trovare la tenda di Gengis Khan: nei panni del monaco catturate l'immagine del grande uomo e parlategli. Al termine del dialogo avvicinatevi alla statua rossa, donate la spada e riceverete la quarta sfera. Assumete le sembianze del Khan, tornate dal Lama, discutete di ogni argomento e, quando vi verrà chiesto di quale regno volete saperne di più, rispondete che vi interessa avere ulteriori informazioni sul regno animale. Vi verrà fatta un'ulteriore domanda ("qual è la causa di tutte le sofferenze?") e voi dovrete rispondere "l'ignoranza": vi verrà regalato un libro. Attraversate il ponte (dovete suonare la campanella nei panni del Lama), raggiungete la statua verde e inserite il libro nella fessura nel piedistallo: riceverete la quinta gemma.
E' giunto il momento di visitare il tempio, l'edificio vicino alla tenda di Gengis Khan. All'ingresso troverete l'ultima statua (quella bianca) e uno strano strumento musicale che sembra nascondere qualche segreto. Fatevi tradurre da Arthur le iscrizioni su ogni cilindro per scoprire che a sei di questi corrisponde una sillaba del mantra, poi usate il burro di Kayak (o l'olio preso ad Atlantide) sul cilindro in alto a destra per farlo smettere di cigolare. Ora fate girare i cilindri per formare il mantra "Om Ma Ni Pat Me Um". Per semplificarvi la vita riporto la sequenza corretta da eseguire (per primo cilindro intendo quello più a sinistra): terzo in basso, secondo in alto, primo in alto, ultimo in alto, primo in basso e terzo in alto. Quando avrete riprodotto la giusta combinazione la statua rilascerà la sesta sfera: prendetela.
Proseguite verso il salone, svoltate a destra, osservate l'arazzo sul muro, scendete lungo le scale e fate il giro per trovare, all'interno del pilastro al centro, un'altra statua del Buddha. Donate la sfera bianca e appariranno degli scalini, salite e troverete una seconda statua rossa. Offritegli la sfera rossa e potrete procedere verso l'alto: continuate così e dopo aver deposto la sesta sfera avrete raggiunto la cima. Saltate sul primo petalo, passate su quello più in alto, leggete le varie iscrizioni, guardate attraverso l'occhio rosso e prendete il loto.
Scendete, uscite dal tempio, attraversate nuovamente il ponte e andate dal pellegrino. Parlate con l'uomo e vi verrà detto che dovete abbandonare tutte le vostre illusioni. Mostratevi con la cronotuta camaleonte e dategli il loto: finalmente otterrete il secondo pezzo del retaggio.





PARTE QUINTA: EL DORADO

Tornate a El Dorado. Eravate rimasti al tempio e per proseguire vi mancava un oggetto: il coltello. Dando le spalle all'ingresso del tempio, scendete qualche gradino e andate a destra, proseguite lungo il sentiero, ignorate la strada a sinistra e raggiungete una guardia che vi impedirà di proseguire. Fate un passo indietro e passate fra i cespugli a sinistra per ritrovarvi alle spalle dell'uomo. Usate il coltello per tagliare la corda che tiene ancorato a terra un aerostato e vi sbarazzerete della guardia. Trasformatevi nel ragazzo e percorrete la scalinata. Una seconda guardia cercherà di bloccarvi ma fortunatamente interverrà lo sciamano: catturate la sua immagine e discutete di tutto. Quando vi verrà chiesto se avete ancora il vostro talismano rispondete affermativamente.
Adesso dovete tornare dal ragazzo che dorme nell'erba (vicino al pozzo, ricordate?) e, nei panni dello sciamano, parlategli. Chiedetegli il talismano e dite che il vostro si è rotto per farvi dare il suo. Ripercorrete nuovamente la strada che vi separa dalla casa dello sciamano e, in cima alle scale, andate a sinistra. Salite sull'aerostato e usate il talismano per accendere la fiamma. Dall'alto osservate i vari simboli impressi sul terreno, poi esaltate la cima del tempio per vedere quattro simboli attorno a una freccia: armatevi di carta e matita e fate un schizzo. Spegnete la fiamma per ritornare a terra, dirigetevi alla scalinata d'ingresso del tempio e proseguite diritto: dopo essere passati fra i cespugli giungerete a una pozza d'acqua a forma di freccia. Esaminate il terreno per trovare una fessura: inserite il talismano e l'acqua scomparirà. Scendete nella piscina e osservate le pareti per trovare quattro serie di simboli (due per lato): in ogni gruppo dovete premere il simbolo corrispondente a quello che avete visto dall'aerostato.
Superato anche questo enigma si aprirà un passaggio. Non prendete il nuovo sentiero ma tornate fuori dalla piscina e riprendete il talismano: l'acqua tornerà, scorrerà all'interno del passaggio che avete aperto e spegnerà il fuoco che altrimenti vi avrebbe sbarrato la strada. Ora potete inoltrarvi sottoterra, procedete fino alla stanza in fondo, esaminate le scritte sulle pareti e premete la lingua della statua del serpente: apparirà la terza parte del retaggio: prendetelo.

PARTE SESTA: L'ENIGMA FINALE

Avete finalmente tutti i pezzi del retaggio: ora non vi rimane che assemblarlo. Salvate il gioco: così, anche se muoverete a casaccio le tre piramidi, potrete sempre tornare alla loro disposizione originale. Arthur vi mostrerà l'immagine che dovete ricostruire e, a poco a poco, vi darà anche degli aiuti su come svelare l'ultimo mistero. Ogni piramide proietta al centro un certo numero di simboli; se due piramidi gettano la stessa luce questa si annullerà e, se tutte e tre le piramidi mandano lo stesso raggio, il simbolo al centro riapparirà. Il vostro scopo è quello di ruotare le piramidi in modo che al centro appaia il disegno Sosiqui. Complicato? Aspettate, non è ancora finita. Ogni piramide può essere ruotata sulla base (e mostrerà così una faccia diversa) o sulla faccia che proietta la luce (i simboli quindi cambiano solo di posizione): il risultato è un numero spaventosamente alto di combinazioni.
Mettersi a provare a caso non sembra quindi essere una possibilità: si rende necessario qualche trucco. Fortunatamente Arthur verrà in vostro aiuto con un consiglio decisamente utile: cominciate a trovare la faccia con il maggior numero di simboli, poi girate solamente le altre due piramidi. Facendo così non dovreste impiegare moltissimo ad avere la meglio sul complicatissimo puzzle.
Naturalmente io non sono qui per niente:

seguitemi e vi illustrerò la giusta sequenza di mosse da fare. Se avete già spostati i pezzi ricaricate la posizione di partenza, poi fate in questo modo: ruotate sulla base la piramide in basso a sinistra (uno scatto a destra per avere la faccia che proietta cinque simboli), poi girate sulla base la piramide in basso a destra e ruotate la faccia che è apparsa (se avete agito correttamente vi sono quattro simboli) su se stessa. Se non avete fatto pasticci al centro apparirà il disegno Sosiqui e potrete assistere al filmato finale: sia i Cyrollian che l'altra razza aliena non riusciranno a impadronirsi del retaggio che resterà al popolo che più di ogni altro ha dimostrato di meritarselo: i terrestri.

Speed Busters

Strade roventi

Strade, spiagge, deserti.
Acceleratore spianato
alla velocità di un brivido...
Poi senti qualcosa.
Una sirena.
Un altro brivido.
La polizia ti ferma.
Non ti multa ma ti premia.
Non capisci?
Ebbene sì, i soldi si fanno
superando i limiti.

Distribuito da:

PC CD

Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

XENIA
EDIZIONI
PRESENTA

PHOTOSHOP IN 8 ORE

Programmare in HTML & JAVA

Professione GRAFICO

Consigli per giocare e vincere al:
Lotto, Superenalotto - Totogol & Totocalcio

XENIA EDUCATIONAL

Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I tuoi.

http://www.xenia.it/digitaly/index.htm
TEL: 02-878511 oppure 0338-4538119

PLANET GAME'S SAS

Via Buordillon N. 33

20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Tel. 02/92.11.81.24 – 02/92.11.87.40

CONTATTACI PER I TUOI GIOCHI

Davvero redditizio questo angolo di

di

Che vi regala il suo nuovo giocherello

Dopo "Il grande gioco del Bova™", ecco finalmente qualcosa di nuovo con cui deliziarvi. Come sempre, i primi a essere felici saranno i negozi che effettuano fotocopie. Nella prima pagina troverete i gadget con cui giocare (vale a dire i $oldi), nella seconda le regole, nella terza e nella quarta il tabellone.

INTRODUZIONE

Siete stati talmente cattivi da meritare solo carbone a Natale? E in caso affermativo, chi ve lo dovrebbe portare? Gesù bambino o Babbo Natale? Beh, a noi queste cose non interessano, e tanto per andare un po' controcorrente, abbiamo deciso di regalare a tutti i nostri lettori, soprattutto a quelli molto cattivi, questo simpatico giochetto, che speriamo saprà intrattenervi meglio della solita tombola di capodanno. All'interno di queste quattro pagine (avete letto bene: siamo riusciti ad appropriarci di ben quattro pagine!) dovreste trovare un po' tutto l'occorrente, dalla valuta ai vari cartoncini; Per giocare potreste tranquillamente utilizzare la tavola che trovate nelle prime due pagine (è tuttavia consigliata una bella fotocopia a colori della stessa, magari a dimensioni raddoppiate), mentre potete tranquillamente fotocopiarvi le rimanenti due secondo la necessità (per quanto riguarda la valuta dovrete farne un po', di fotocopie!). Direi che possiamo concludere qui questo simpatico box introduttivo, augurandovi, una volta tanto puntualmente, un Buon Natale...
Alla prossima!

Noi Bovas

I SOLDI DI FINESTROPOLI

Istruzioni: fotocopiate questa pagina (anche in bianco e nero, per carità) in maniera da avere un quantitativo di denaro sufficiente a terminare la partita. La fisionomia degli stati (che presentano costi fissi) non necessita la creazione dei pro-memoria a cui, per esempio, potreste essere abituati con altri giochi da tavolo. Se proprio ne avete bisogno, preparatevi 24 foglietti e su ciascuno di essi riportate il nome della nazione e il valore commerciale della stessa (es: foglietto con scritto ITALIA – 20. Se poi volete essere più professionaaaaliii, potete sempre aggiungere anche i valori dei negozi, secondo la tabella che pubblichiamo nella prossima pagina).

FINESTROPOLI

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di emulare le imprese di Bill Gates, con una particolare attenzione però a evitare l'antitrust: in pratica voi impersonate un figlio di papà che, per capriccio, ha deciso di monopolizzare l'intero settore informatico con un nuovo sistema operativo (lo potrete chiamare come vorrete) e relative applicazioni Office. Ogni giocatore, rappresentato da un simulacro di piccole dimensioni (ci spiace non averlo potuto includere in TGM... utilizzate tranquillamente un chip dissaldato, un modulino RAM e così via) parte dal pulsante di Start (questo mi ricorda qualcosa) e, grazie ai dadi, si sposta sulla tavola secondo alcune regole (le vedremo in seguito).

Non appena un giocatore raggiunge uno stato libero può decidere, se è il caso, di acquistare la locale licenza di commercio e successivamente di utilizzarlo per creare la propria catena di distribuzione. Nel caso in cui il territorio fosse già di proprietà di un secondo giocatore (ma anche di un terzo, quarto e così via), esso dovrà pagare al proprietario dello stesso una sorta di "indennizzo" per essere capitato dove non doveva.

Esistono quattro differenti livelli di catena di distribuzione: negozietti sparsi, catena di negozi, distribuzione all'ingrosso e distribuzione all'ingrosso professionale. Vedremo più nel dettaglio tutto questo nell'apposita sezione.

La valuta è espressa in una moneta alternativa, ovvero i bòvari (da non leggersi bovàri!); i più puntigliosi possono considerare un bòvaro come 100.000 dollari.

Un giocatore dovrà infine impersonare la Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali, per intenderci l'ente che cura l'affidamento degli appalti per le attività commerciali.

COSA VI SERVE

Oltre ai simulacri sopra menzionati vi serviranno due dadi (meglio se di colori differenti) e un po' di chicchi di caffè per indicare il vostro livello di distribuzione in ogni paese. Dovrete disporre anche di una buona quantità di bòvari a seconda dell'occorrenza (per non sbagliare 10.000 bòvari dovrebbero bastare).

INIZIO DELLA PARTITA

La quantità di denaro da distribuire è innanzitutto di 500 bòvari, da dividere equamente tra i giocatori. Terminata questa operazione ogni giocatore tirerà un dado: comincia chi fa il punteggio minore; in caso di "patta" tra due o più giocatori sarà necessario ritirare. Una volta deciso l'ordine di turno ogni giocatore porterà il proprio simulacro sul pulsante di start (evitando di cliccarlo, il gioco potrebbe andare in crash!). Il giocatore di turno deve a questo punto lanciare i due dadi, che rappresentano rispettivamente il movimento e il CRC. In assenza di due dadi di colori differenti il giocatore dovrà tirarne una alla volta, specificando prima se il lancio è per il movimento o per il CRC. Ogni volta che passate sul pulsante Start riceverete una rendita di 25 bòvari.

I DADI

Come vi abbiamo spiegato i due dadi si riferiscono al movimento e al CRC. Il movimento indica di quante caselle in avanti si dovrà spostare il simulacro del giocatore, mentre il CRC è un controllo ulteriore sull'operazione: se risulta essere uguale al dado movimento i due dadi dovranno essere rilanciati, dopodiché il numero restituito dalla loro somma corrisponderà all'agevolazione (bonus) che il giocatore si è guadagnato (tabella dei bonus). Nel caso in cui il CRC fosse minore del dado movimento si andrà incontro a una sanzione: anche in questo caso i due dadi andranno ritirati, ma ci si dovrà riferire alla tabella dei malus anziché quella dei bonus. Se il CRC è superiore al dado movimento non succede nulla.

GLI STATI LIBERI

Gli stati liberi sono quelli che non hanno ancora nessun tipo di monopolio informatico; sono il terreno migliore per seminare la vostra progenie di prodotti scadenti! Se ci finite sopra li potrete per così dire "acquistare" (il prezzo è il numero scritto insieme al nome dello stato nella tavola di gioco), fornendo ovviamente alla Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali la pecunia richiesta (vi verrà consegnato, come prova dell'acquisto, un cartellino corrispondente allo stato).

RETE DI DISTRIBUZIONE

Una volta fatto vostro uno stato, potrete finalmente aprire la vostra catena di distribuzione: questa operazione potrà essere attuata solo un livello alla volta (1, 2, 3, 4) e solo se il vostro simulacro ritornerà sul territorio in questione. Gli ultimi due livelli di distribuzione (distribuzione all'ingrosso e distribuzione all'ingrosso professionale) sono implementabili solo se siete in possesso di tutto un continente. La spesa che dovrete affrontare è proporzionale al prezzo del territorio:

	Territorio da 5	Territorio da 10	Territorio da 20
Negozi sparsi	5	10	20
Negozi Professionali	7	14	28
Distribuzione	15	30	60
Distribuzione Professionale	25	50	100

Il livello di distribuzione viene indicato dai chicchi di caffè: 1 chicco = negozi sparsi, due chicchi = negozi professionali e così via.

TERRITORI OCCUPATI

Ahimè, vi è andata male è adesso dovete pagare! Il prezzo è deciso dimezzando il costo del livello di distribuzione del territorio per due (si approssima sempre per eccesso!). Se il territorio non ha una distribuzione (non ci sono chicchi di caffè!) si paga la metà del prezzo del territorio. Se il proprietario del territorio si trova sulla stessa vostra casella il prezzo da pagare sarà raddoppiato (in pratica non dovrete dividere per due...).

COMPRAVENDITA

E' possibile vendere e/o scambiare i territori in proprio possesso all'inizio di ogni turno (ovvero prima che il primo del turno abbia lanciato i dadi).

PORTO FRANCO

Il porto franco è la vostra salvezza! Se ci finite sopra non dovete pagare nulla a nessuno!!

ANTITRUST

Evidentemente qualcuno si è accorto che state cercando di monopolizzare il settore informatico... Se ci finite sopra dovete stare fermi per 5 turni, e se possedete almeno un continente a livello 4 (ovvero tutti gli stati che lo compongono a livello 4) dovete pagate anche una bella multa da 200 bòvari alla Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali!

FALLIMENTO

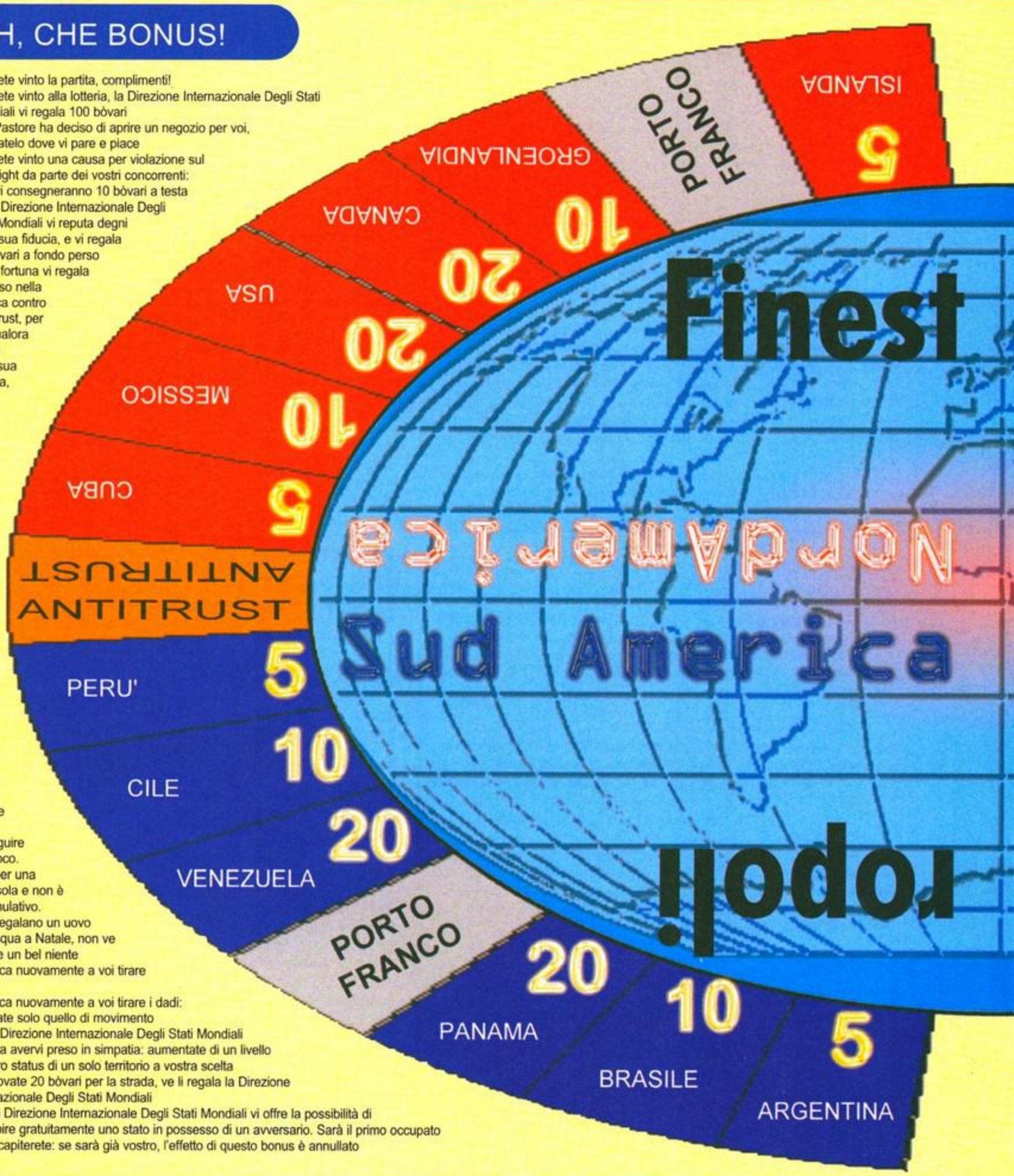
Se siete a corto di denaro siete falliti, a meno che uno degli altri giocatori non sia interessato a prestarvi del denaro.

FINE DEL GIOCO

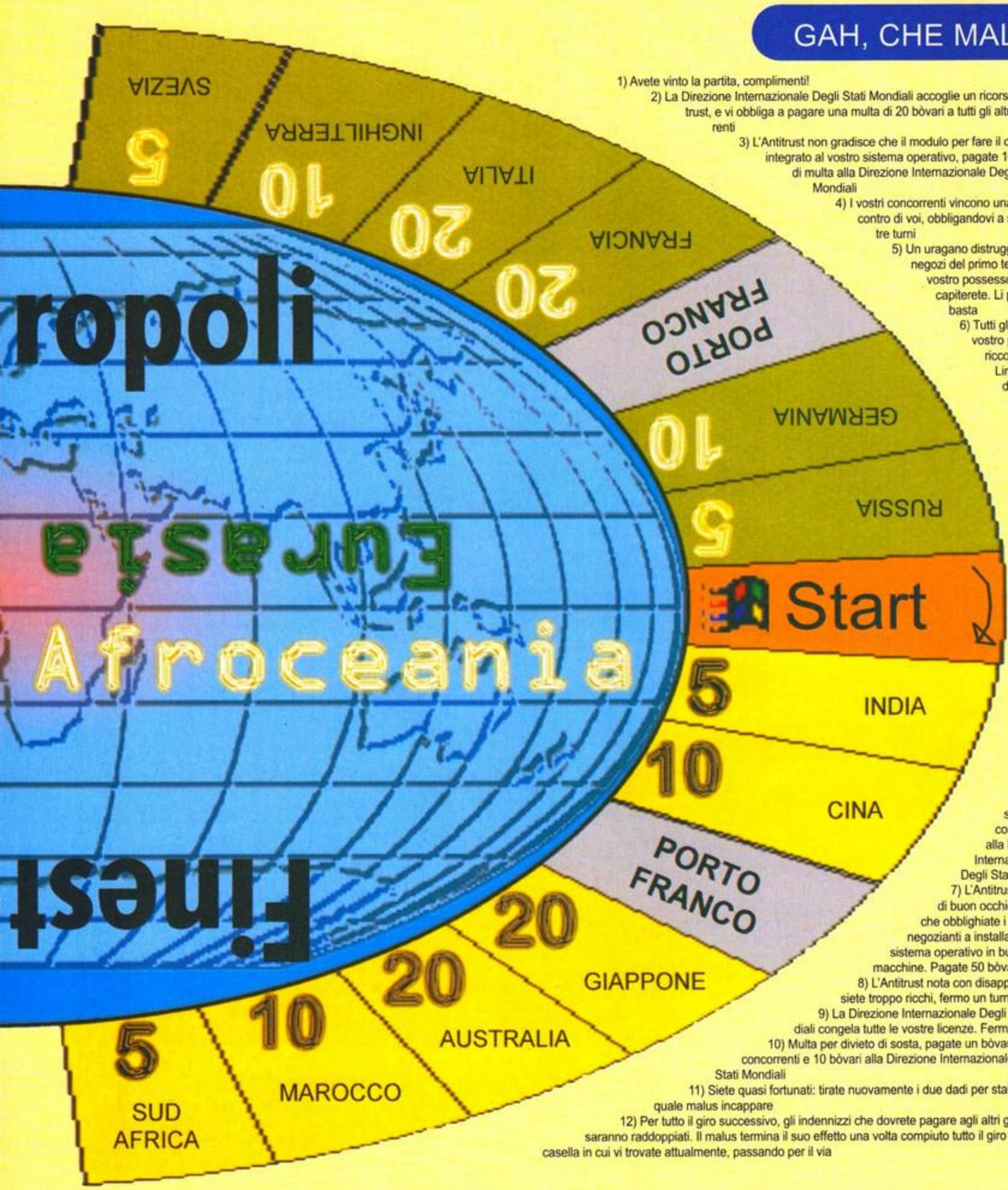
Il gioco finisce quando resta un solo giocatore, che viene all'instante proclamato Bill Gates della situazione!

UH, CHE BONUS!

1) Avete vinto la partita, complimenti!
2) Avete vinto alla lotteria, la Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali vi regala 100 bòvari
3) Il Pastore ha deciso di aprire un negozio per voi, piazzatelo dove vi pare e piace
4) Avete vinto una causa per violazione sul copyright da parte dei vostri concorrenti: essi vi consegneranno 10 bòvari a testa
5) La Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali vi reputa degni della sua fiducia, e vi regala 50 bòvari a fondo perso
6) La fortuna vi regala un asso nella manica contro l'Antitrust, per cui qualora finiste sulla sua casella, potrete proseguire nel gioco. Vale per una volta sola e non è accumulativo.
7) Vi regalano un uovo di Pasqua a Natale, non ve ne fate un bel niente
8) Tocca nuovamente a voi tirare i dadi
9) Tocca nuovamente a voi tirare i dadi: ma tirate solo quello di movimento
10) la Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali sembra avervi preso in simpatia: aumentate di un livello il vostro status di un solo territorio a vostra scelta
11) Trovate 20 bòvari per la strada, ve li regala la Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali
12) La Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali vi offre la possibilità di assorbire gratuitamente uno stato in possesso di un avversario. Sarà il primo occupato in cui capiterete: se sarà già vostro, l'effetto di questo bonus è annullato



GAH, CHE MALUS!



1) Avete vinto la partita, complimenti!

2) La Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali accoglie un ricorso dell'Antitrust, e vi obbliga a pagare una multa di 20 bòvari a tutti gli altri concorrenti

3) L'Antitrust non gradisce che il modulo per fare il caffè sia integrato al vostro sistema operativo, pagate 100 bòvari di multa alla Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali

4) I vostri concorrenti vincono una causa contro di voi, obbligandovi a star fermi tre turni

5) Un uragano distrugge tutti i negozi del primo territorio in vostro possesso in cui capiterete. Li perdete e basta

6) Tutti gli utenti del vostro paese più ricco passano a Linux, facendovi fallire: rimuovete tutti i negozi del medesimo e restituite il suo valore commerciale alla Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali

7) L'Antitrust non vede di buon occhio il fatto che obblighiate i vostri negozianti a installare il vostro sistema operativo in bundle con le macchine. Pagate 50 bòvari di multa

8) L'Antitrust nota con disappunto che siete troppo ricchi, fermo un turno

9) La Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali congela tutte le vostre licenze. Fermi tre turni

10) Multa per divieto di sosta, pagate un bòvaro a tutti i concorrenti e 10 bòvari alla Direzione Internazionale Degli Stati Mondiali

11) Siete quasi fortunati: tirate nuovamente i due dadi per stabilire in quale malus incappare

12) Per tutto il giro successivo, gli indennizzi che dovrete pagare agli altri giocatori saranno raddoppiati. Il malus termina il suo effetto una volta compiuto tutto il giro fino alla casella in cui vi trovate attualmente, passando per il via

END

MAO'S BOX

RHAPSODY – SYMPHONY OF ENCHANTED LANDS (Lucretia Records)
Il CD più atteso della stagione è finalmente giunto e si può parlare senza mezzi termini di un capolavoro annunciato. Se con il disco d'esordio la band triestina capitanata da Luca Turilli, è andata oltre ogni più rosea aspettativa vendendo sfracelli in tutta Europa, "Symphony Of Enchanted Lands" raddoppierà di sicuro il successo di "Legendary Tales". Le atmosfere sono rimaste le stesse, ma la presenza di cori e strumenti diversi ha arricchito, dal punto di vista puramente musicale, l'ultima produzione dei Rhapsody. L'apripista "Emerald Sword" ricalca a grandi linee l'open di "Legendary Tales", "Warrior Of Ice", ed è un impatto assolutamente soddisfacente; si prosegue alla grandissima con la splendida "Wisdom Of The Kings" in cui vediamo anche l'oramai onnipresente produttore Sacha Paeth esibirsi in un assolo di mandolino notevole. Il disco fila via che è una bellezza e si dipana in più di cinquantacinque minuti di musica raffinatissima, splendida e a tratti toccante. Insomma, "Symphony Of Enchanted Lands" è un'onda d'urto emozionante, una cavalcata di adrenalina sulle corde vocali del sempre più convincente Fabio Lione...

TIME MACHINE – ETERNITY ENDS (Lucretia Records)
Ho presentato il mese scorso i due singoli che facevano da viatico al disco che, sono convinto, affermerà finalmente i Time Machine come una band fondamentale nel panorama progressive europeo. Devo subito puntualizzare una cosa: nella seconda parte del singolo "Secret Oceans" è contenuta "I Believe", canzone appartenente alla track list di "Eternity Ends", con la differenza che sul singolo è cantata dal leader degli Angra Andre Matos, mentre sull'album rimarrà la versione affidata al vocalist Nick Fortarezza. "Eternity Ends" è un gran bel disco, in cui forse si poteva riservare maggior spazio alla voce, a tratti coperta dagli altri strumenti. Non è comunque un album per tutti: cupo, gotico, parecchio difficile ai primi ascolti, ma decisamente raffinato e soprattutto capace di mettere in mostra una sensibilità musicale non da poco. Caldamente consigliato.

AVALON – VISION EDEN (Lucretia Records)
Terzo album anche per gli Avalon, un prodotto che di fronte a quanto entusiasticamente sopra recensito passa decisamente inosservato, e soprattutto se paragonato al precedente lavoro della band teutonica, "Why Now". Alcune idee sono buone, ma è l'insieme delle sonorità utilizzate, poco omogenee, che penalizzano l'intero album e anche a livello di equalizzazione di suoni non è proprio il massimo. Probabilmente ciò che manca a "Vision Eden" è il mordente: non acchiappa, non coinvolge, non esce dalle casse, per dirlo con una parola sola, è piatto...

MAO

SPECIALE COLONNE SONORE

AA. VV. – THERE'S SOMETHING ABOUT MARY (EMI)
Distorto dalla visione della colonna sonora, "Tutti Pazzi per Mary "sembrerebbe quasi a posteriori un film romantico, invece di una commedia sfrenata e quasi brutale nella ricerca della gag estrema. I tre "siparietti" (ma sono sicuro che nel film fossero almeno quattro) di Jonathan Richman, il tizio che salta fuori nel film e si mette a cantare come il gallo di Robin Hood (FBS docet) sono molto gradevoli e orecchiabili e tutto sommato ben si amalgamano su un fondale composto dai "giovani" Propellerheads, Dandy Wharols e Lemonheads. La traccia finale è quella che risulta senza dubbio più carina e riconoscibile ed è "Build Me Up Buttercup" dei The Fundations, e che completa un disco gradevole ma inspiegabilmente "zuccheroso". Per chi si è divertito col film e per chi ama il disimpegno a tutti i costi.

MA

AA.VV. - LA GABBIANELLA E IL GATTO (Epic/Sony)
In uscita il 23 Dicembre, proprio in concomitanza con le festività natalizie (e a Natale il cartone animato al cinema è un'istituzione irrinunciabile!), questo film è stato preceduto dalla relativa colonna sonora, in cui artisti nostrani hanno affiancato grandi personaggi del panorama musicale internazionale. L'album, prodotto dalla Realworld (l'etichetta musicale di Peter Gabriel), contiene infatti 23 pezzi strumentali composti e suonati da David Rhodes, storico collaboratore di Gabriel, e 6 canzoni interpretate da Ivana Spagna, Leda Battisti, Samuele Bersani, Gaetano Curreri (Stadio), Antonio Albanese, il tutto completato dai cori di Midge Ure. Un CD in cui, come cita la cartella stampa pervenutami, "il rock si fonde con la musica etnica" a dar vita a un prodotto insolito ma carino.

Roberta Zampieri

SPAZIO ITALIA

MARINA REI – ANIMEBELLE (Virgin)
Credo che, musicalmente parlando, questo sia davvero un bel periodo per il "pop made in Italy": le nuove proposte delle case discografiche, infatti, iniziano a diventare numerose, oltre che qualitativamente superiori. Marina Rei colpisce sicuramente nel segno, grazie a un suono magari non particolarmente ricercato ma certamente d'effetto, a cui s'aggiunge una voce ormai matura, figlia dell'esperienza dei suoi due dischi precedenti ("Marina Rei" e "Donna"), e capace di offrire emozioni all'ascoltatore. Il CD contiene tredici canzoni, tra cui una cover di Diane Warren ("I'll be"), qui italianizzata personalmente dalla stessa Marina. Tutte molto belle, a partire naturalmente dal singolo "T'innamorerò", destinato molto probabilmente a diventare uno dei 'piacevoli tormentoni' di quest'inverno. Molto particolare il brano "Noi", nato dalla collaborazione tra la Rei e il percussionista indiano Trilok Gurtu. Consigliatissimo.

Paolo Besser

CARMEN CONSOLI – MEDIAMENTE ISTERICA (Polygram)
La "cantantessa" torna alla ribalta, dopo il (meritatamente) fortunato secondo disco, con un lavoro quasi più criptico ed ermetico del precedente. E forse è proprio questo il bello. Senza dubbio la Consoli si sta muovendo nella direzione intrapresa precedentemente e questo non può che far piacere ai suoi fan che troveranno gli stessi pensieri da tradurre, le stesse atmosfere rabbiose e rarefatte, gli stessi giochi di una voce che è potente ed espressiva ma che a volte sembra sul punto di spezzarsi. Esempi di questi opposti che convivono sono le due canzoni "Eco di Sirene" e "Quattordici Luglio", due facce dello stesso lavoro che comunque offre una certa uniformità. Non è un disco molto facile, ma merita senza dubbio di essere ascoltato.

MA

EDOARDO BENNATO – SBANDATO (Fonit Cetra)
Bennato è un grande artista, c'è poco da fare. Con la sua chitarra è sempre stato capace di regalare le giuste emozioni, scegliendo accuratamente la musica con cui accompagnare le sue canzoni. "Sbandato" esce con una traccia dati compatibile con Windows e Macintosh, a dire il vero un po' poverella in fatto di contenuti, ma che comunque può essere considerata un ottimo "bonus" per i più informatizzati tra i suoi fan. Le canzoni di "Sbandato", a partire dalla hit omonima, sono pennellate di vita, descrivono persone e situazioni con la maestria dell'artista che riesce a dipingere la scena sulla tela ideale del nostro udito. Impossibile restare insensibili di fronte a brani come "Sempre in viaggio sul mare", "T'Amo", alla polemica metafora di "Galileo", o al messaggio chiaro di "Falsa Libertà". In definitiva, un ottimo album, che forse non servirà a consacrare Bennato come il grande che è, ma che sicuramente giungerà come un'ulteriore conferma.

Paolo Besser

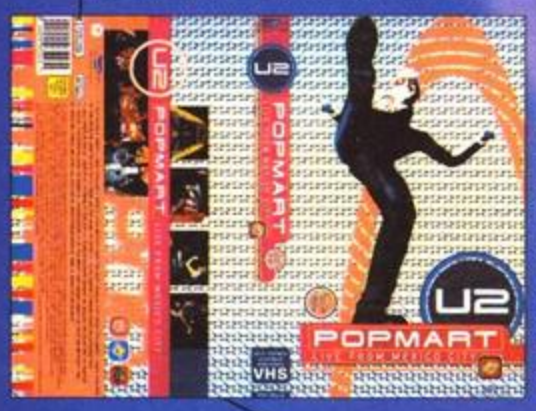
MAX GAZZE' – LA FAVOLA DI ADAMO ED EVA (Virgin)
Lo abbiamo certamente conosciuto tutti come "quello di Vento d'Estate", il successo estivo interpretato in coppia con Niccolò Fabi dal video inconfondibile. Oggi finalmente lo possiamo incontrare in un disco tutto suo, figlio della sua esperienza di musicista e di cantautore. Max, nonostante la poca fama, è una piacevole sorpresa, un cantante maturo capace di scrivere pezzi poco commerciali e molto belli da ascoltare, allontanando da sé il terribile spettro della banalità. Carina anche l'idea di uscire su digipack, un formato che ha sempre il suo fascino (rispetto alle normali custodie plastiche dei CD), sicuramente in linea con colori e suoni capaci di trasmettere calore allo spettatore. Per chi vuole provare qualcosa di nuovo senza rischiare di rimanere deluso.

Paolo Besser

VIDEO NOVITA'

E' ormai una piacevole abitudine che si ripete in occasione delle festività natalizie, quando la Polygram propone davvero il meglio del suo immenso e aggiornatissimo catalogo. Poiché molte sono le novità, parto quindi subito segnalandovi "SULTANS OF SWING – The Very Best Of", greatest hits dei Dire Straits in uscita in contemporanea con l'omonimo CD; da non perdere anche gli U2 con "POPMART – Live From Mexico City", una strepitosa performance dal vivo della mitica band irlandese che dovete assolutamente avere! Interessante "THE VIDEO", primo lavoro per le All Saints, in cui troviamo sia pezzi interpretati live dalle quattro signorine inglesi che i loro clip più celebri. E vogliamo parlare anche di "UNPLUGGED", bellissima raccolta di brani acustici magistralmente proposti dal buon Bryan Adams? Concludiamo con un paio di prodotti sicuramente graditi ai papa': "PAVAROTTI & FRIENDS" e "THE 3 TENORS", che non hanno certamente bisogno di presentazioni o commenti. Buone feste e buona visione!

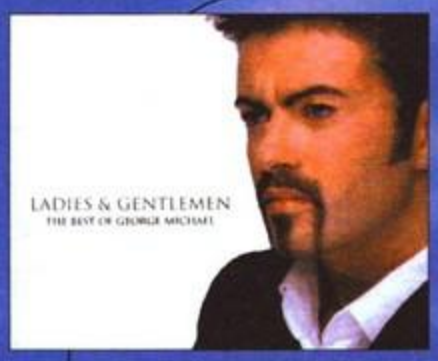
Roberta Zampieri



TGM IN DISCOTECA

Partiamo subito con una raffica di titoli e novità da ballare fra un cenone e l'altro questo Natale. Cher con "Believe" spiazza tutti e ci propone un bel pezzo in puro stile dance. Vantano le stesse origini degli Aqua i Cartoons e il loro primo singolo "Doo Dah" farà sicuramente centro. Sash ha prodotto il nuovo lavoro dei Basic Connection e il risultato è "Angel (Don't Cry)", un pezzo che sentiremo per tutto l'inverno. Vi segnalo anche Neja e il suo hit "Shock" e il doppio singolo per Frank'O Moiraghi, "Give Me Tonight" e il remix 98 di "Feel My Body". Veramente bello il singolo d'esordio di Tomy or Zox, formazione slovena che ci propone "My Desire". Proseguiamo con Gala e le atmosfere magiche di "Summer Eclipse", tratto anche stavolta dall'album "Come Into My Life", Lp da non perdere. Il progetto si chiama The Team e "The Word is Grease" è il loro miglior biglietto da visita per scalare le classifiche italiane e non. Stesso gruppo di produttori per Latin Aspects con "Estrangera" e Angel Moon con "He's All". The Sound Lovers hanno sempre ottenuto ottimi risultati all'estero ma stavolta con "Surrender" sperano di meritarsi anche onori in patria. Complimenti anche alla ritrovata coppia DJ Cerla & Moratto, con il loro "Crazy 4 Love", divertente techno marcetta in stile Vengaboys. Veramente interessante l'album di Adamski, "Adamski Thing", che ovviamente contiene i due singoli già usciti con grande successo. Torna la techno-erotica di Carolina Marquez con "Amor Erotico", ideale follow-up di "Sexo Sexo". Sono probabilmente in arrivo anche gli Aqua con "Roses are Red" ed è in preparazione, dopo "Lararari", anche il nuovo singolo di Santos & Sabino. Questo è veramente tutto, se volete ulteriori informazioni scrivetemi pure tramite internet. Buon Natale!

Lorenzo Nutini (isengard@dada.it)



GEORGE MICHAEL – LADIES & GENTLEMEN the best of George Michael (Sony)
Un CD che contenga i più grandi successi della carriera solista del grandissimo George Michael? Sì, grazie! Nulla di nuovo, è vero - se non il singolo "Outside" che già svetta nelle chart europee - ma ciò non significa che non ne avessimo bisogno! Il doppio album è stato infatti diviso per "tema": un disco è "per il cuore" (contiene i brani più belli e struggenti dell'Universo!), l'altro invece "per i piedi" (che non riuscirete a tener fermi sulle note dei pezzi più trascinanti). Insomma, come rimanere indifferenti di fronte a classici quali "Careless Whisper" (mi vien da piangere al solo pensiero...), al mitico duetto con Elton John in "Don't Let The Sun Go Down On Me", coi Queen in "Somebody To Love" e con Aretha Franklin in "I Knew You Were Waiting (For Me)"; come resistere a canzoni che abbiamo ballato milioni di volte e ancora ci fanno scatenare quali "Too Funky", "Freedom 90", "Faith", "Fastlove", "Star People 97" e "I Want Your Sex"? Impossibile! Quindi, se già possedete tutta la discografia del buon George, beh, pazienza, ma se avete qualche lacuna correte immediatamente a comprarvi "Ladies & Gentlemen": non potreste vivere senza!

Roberta Zampieri

OASIS – THE MASTERPLAN (Sony)
Un buon complesso musicale è come il maiale, non si butta via nulla. Questa massima riassume bene o male il pensiero generale dei discografici in questo periodo, dato che tutti quanti stanno uscendo un disco di cose già fatte invece di produrne uno nuovo. Gli Oasis, fortunatamente, col materiale a loro disposizione hanno confezionato un bel disco che indossa a stento il vestito di "raccolta di lati B", anche se è di questo che si tratta: quasi tutti i pezzi contenuti sono di prim'ordine e rappresentano il meglio del dinamico duo – probabilmente lavorare a un lato B significa meno pressione ma più libertà. Chi lo sa? Il fatto è che in questo "The Masterplan" sono contenute delle vere e proprie gemme che un qualsivoglia fan degli Oasis non può farsi sfuggire. In mezzo all'assortimento scopriamo una varietà incredibile di suoni, dal simil-punk dell'energica "Fade Away" alla riflessiva "Talk to Me" alla cover acida di "I Am The Walrus" (dei Beatles). Un bel regalo (si fa per dire i soldi al negoziante li dovete dare lo stesso) dei fratelli Gallagher.

MA

ROBBIE WILLIAMS – I'VE BEEN EXPECTING YOU (EMI)
A distanza di anni, è difficile persino trovare qualcuno che ammetta di aver ascoltato i Take That! I componenti del gruppo si sono sparpagliati per il pianeta con i loro dischi e i fan hanno individuato altri oggetti del desiderio. Robbie Williams, che se ne è tirato fuori in tempo, è riuscito a sopravvivere al fallout dei bambocci sorridenti ed è riuscito persino a diventare un artista apprezzato: il suo scorso LP conteneva dei pezzi ben più che pregevoli (a me è piaciuta particolarmente "Let Me Entertain You") e con questo secondo rischia addirittura di migliorarsi. Producendosi nuovamente in un ampio ventaglio di stili diversi, il poliedrico Robbie ci offre "citazioni colte" ("Millennium") e costruzioni interessanti ("No Regrets"), sempre su un sottofondo di suoni ultraleggeri e molto "pop" che risultano comunque estremamente gradevoli. Aspettatevi una quantità spropositata di singoli tratti da quest'album, tutte cose che ci entreranno in testa e che riusciremo a esorcizzare solo con l'ascolto ripetuto e prolungato.

MA

FAT BOY SLIM - YOU'VE COME A LONG WAY, BABY (Sony)
Irriverenti, geniali, sorprendenti, questi sono solo alcuni degli aggettivi che in questo momento mi vengono in mente a proposito dei Fat Boy Slim, un gruppo che l'estate scorsa ha fatto ballare mezzo mondo con la loro bellissima hit "The Rockafeller Skank". Attualmente un altro loro brano sta riscuotendo un successo clamoroso, "Gangster Trippin", complice anche un video veramente "esplosivo". Il bello è che questi due estratti sono qualitativamente in linea con tutto il resto dell'album, che si candida senz'ombra di dubbio come produzione dance dell'anno, lasciando distaccata di parecchie misure tutta la concorrenza. Insomma, proprio quello che ci voleva per finire l'anno saltellando come dei cretini sulle ceneri della vecchia musica (chissà dove l'avrò sentita questa...).

TMB

DURAN DURAN – GREATEST (EMI)
Crudeli! Infierire così su una ex fan (ebbene sì, lo ammetto: in gioventù sono stata una sfegatata duraniana, di quelle che si commuovevano di fronte alle foto di Simon Le Bon e si strappavano i capelli ai loro concerti...)! Ne è passato di tempo e per chi, come me, è in vena di revival (in realtà io trovo i Duran ancora piuttosto attuali, voi che ne dite?) niente di meglio che questo CD. Diciannove mitici brani che i trentenni hanno ascoltato solo su vinile (tristemente confermo...) e che ora possiamo goderci con una qualità di suono decisamente superiore. Qui dentro troverete tutto il meglio dei nostri eroi musicali, dal singolo di debutto "Planet Earth" (1981) al più recente "Electric Barbarella" (1997) passando per "Rio", "Save A Prayer", "Notorious", "Skin Trade", "A View To A Kill", "Ordinary World", "The Reflex" e tutte le altre canzoni che hanno reso celebri i Duran Duran in tutto il mondo. Bellissimo!

Roberta Zampieri

KAREN RAMIREZ – DISTANT DREAMS (Bustin'Loose)
Che strepitosa sorpresa questo album! Karen Ramirez, nota ai più per aver riproposto in chiave dance un brano degli Everything But The Girl, "Looking For Love", grande successo estivo, ha realizzato un CD davvero di gran classe. Diversamente da quanto si può dedurre ascoltando il simpatico e disimpegnato singolo, infatti, il resto dell'Lp è caratterizzato da pezzi meno immediati ma di eccezionale impatto, pervasi da ricercate sonorità funky, jazz, latine, talvolta persino orientaleggianti, che conducono in un viaggio, a tratti ipnotico, tra suoni ed emozioni. Particolarmente belle "Stormy Day", "Lies" "Maker Shaker", "More Than Words Can Say" e "New Reality", ma vi assicuro che tutto il CD merita di essere ascoltato e riascoltato, alla ricerca di quelle vibranti sfumature melodiche che lo rendono entusiasmante e imperdibile. Incontrata in occasione della conferenza stampa tenutasi a Milano il 6 novembre, la simpaticissima Karen ha anticipato la possibilità di un tour per la prossima primavera e di un nuovo album, su cui sta già lavorando, anch'esso previsto per il 1999. Nell'attesa però godetevi "Distant Dreams", ne vale davvero la pena!

Roberta Zampieri

PLACEBO - WHITOUT YOU I'M NOTHING (Virgin)
In una calda notte alcolica dello scorso agosto rimasi fulminato da un video molto bizzarro, in cui un tizio dalle sembianze piuttosto androgine stava in bilico sul cornicione di un palazzo, in procinto di buttarsi di sotto; il tutto accompagnato dal ritmo incalzante di un brano dai contenuti piuttosto equivoci ("Pure Morning"). A quel pezzo è presto seguito un album, album che per certi versi mi ha lasciato spiazzato. "Without You I'm Nothing" è davvero una di quelle produzioni che ti colpiscono duro, che parla prevalentemente d'amore, ma non certo nello stile e nei modi a cui ci hanno abituato la maggior parte dei cantautori. Un disco che lascia quasi senza fiato, che cambia di umore da una traccia all'altra, improntato su situazioni e momenti che inevitabilmente finiscono per complicarci l'esistenza sentimentale (e non solo quella). Musicalmente fuori dagli schemi del classico Britpop, simile ai lavori dei Cure, ma comunque difficilmente intrappolabile in qualsiasi definizione specifica. Un album da ascoltare dall'inizio alla fine e ancora di più (esiste una traccia ghost piuttosto "violenta" che vale davvero la pena di ascoltare, credetemi).

TMB

JOE COCKER – GREATEST HITS (EMI)
Volete possedere un'antologia piuttosto completa della carriera musicale di Joe Cocker? Ho quello che fa per voi: il suo più recente Greatest Hits, tutto all'insegna dei sentimenti, in cui troviamo pezzi indimenticabili come "You Can Leave Your Hat On" (per le occasioni più "bollenti"), "Don't You Love Me Anymore" e "N'Oubliez Jamais" (per i cuori infranti in vena di sano masochismo), "Unchain My Heart" e "When The Night Comes" (ideali in ogni contesto) e persino il duetto live con il nostro Eros Ramazzotti di "That's All I Need To Know". Diciotto brani in cui il buon Cocker ci accompagnerà in un viaggio temporale affidandosi alla sua ruvida voce e "graffiandoci" i timpani come solo lui sa fare.

Roberta Zampieri

JENNIFER PAIGE (edel)
"Crush" l'ha lanciata ai vertici delle classifiche mondiali e ora la bella ventiquattrenne americana presenta il suo omonimo album d'esordio, che però non sembra seguire la scia tracciata dal fortunato singolo. Già, perché quasi tutto il CD è inaspettatamente pervaso da atmosfere sentimentali, che poco hanno a che fare con l'allegra e fresca impostazione di "Crush" (qui proposta anche in una versione dance a opera di David Morales). Poco male però, perché dopo aver superato lo sconcerto iniziale e ripetuti ascolti, si arriva comunque ad apprezzare il disco nella sua globalità, un prodotto che non manca certo di continuità e che riesce a coinvolgere chiunque abbia voglia di lasciarsi ammaliare dalla splendida voce di Jennifer e cullare dalle sue sonorità intime ed emozionanti (vi segnalo in particolare la struggente "Always You", ballad di cui esiste anche un remix più danzereccio, "Busted" e "Let It Rain").

Roberta Zampieri

THE CHEMICAL BROTHERS - BROTHERS GONNA WORK IT OUT (Virgin)
Quando ho saputo che i "fratelli chimici" si erano buttati a pesce su una nuova produzione discografica, non ho saputo contenere una certa esaltazione mistica: innegabilmente "Dig Your Own Hole" ha rappresentato insieme a "Fat of the Land" dei Prodigy un incredibile passo avanti nel campo dance. C'è da dire però che "Brothers gonna..." non è un CD elaborato ex-novo, bensì un megamix comprendente grandi successi della dance inglese (quindi per lo più sconosciuti da queste parti) primi anni '90 (come se fossero passati da una vita...). Sicuramente la parte del mixaggio è impeccabile, quello che manca in realtà è un certo mordente, soffocato da un genere di musica dance che sembra già vecchio di un secolo. Non so voi, ma io preferirei che i due fratellini si dedicassero maggiormente a un VERO nuovo album e che lasciassero ad altri simili esperimenti...

TMB

BILLIE – HONEY TO THE B (Virgin)
In un periodo in cui artisti quali gli Hanson, Aaron Carter e Monica riducono drasticamente l'età media degli idoli musicali, Billie, - carinissima e scatenata sedicenne inglese che ormai da settimane domina le classifiche in madre patria - si inserisce perfettamente in questo giovanissimo contesto, proponendo sound spensierati e quindi particolarmente adatti ai suoi coetanei. Una presenza più che piacevole e una graziosa vocina, sonorità facili e immediate: questa la ricetta utilizzata per confezionare "Honey To The B", opera prima di Billie, in cui classicissime canzoni d'amore si mischiano a pezzi squisitamente dance ("Because We Want To" e "Girlfriend"- i singoli - tra tutte) in un tripudio di orecchiabilissima musica pop .

Roberta Zampieri

ENERGIPSY – NUEVO HORIZONTE (Polydor)
A proposito di flamenco-fusión (che è la corrente musicale che vede una forte contaminazione del flamenco con le altre musiche, come la salsa, il rock, il jazz, e i cui più noti esponenti fuori dalla Spagna sono sicuramente gli amatissimi Ketama e gli ahimè ormai sciolti Pata Negra), Francisco Grant, militante nell'ambito della rumba flamenca, ha realizzato insieme a musicisti di fama mondiale a un album che contiene veramente un po' di tutto. Se già da soli, il bassista Carles Benavent e il sassofonista Jorge Pardo – che da anni accompagnano il grande maestro Paco De Lucia – e il cantaor Parrita, sono per i "flamenchi" una garanzia di qualità, insieme a loro troviamo valenti artisti giunti da ogni parte del mondo. Tra i dieci brani che danno vita a questo "nuovo orizzonte" c'è anche del tango ("Besame Mucho") e della disco ("Don't Let Me Be Misunderstood") che, a quelli che come chi scrive sono più legati al flamenco puro, fanno accapponare la pelle, ma che piaceranno sicuramente a chi ama ballare senza stare a sottilizzare troppo.

Cristiana

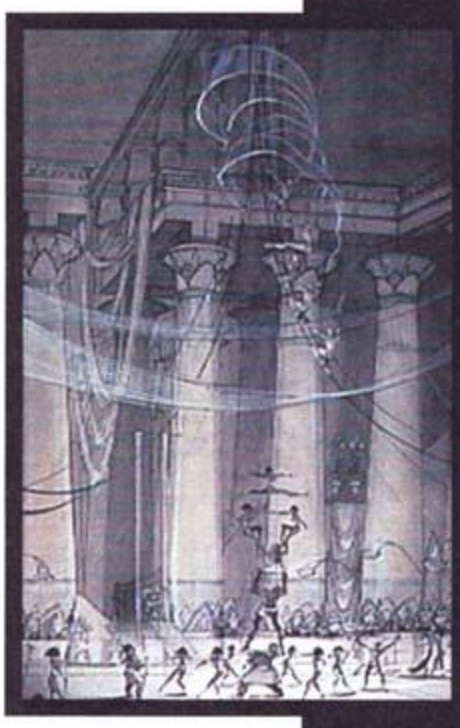
di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Mulan

Per il consueto film di Natale, la Disney quest'anno ci porterà con la fantasia negli immensi paesaggi esotici della Cina, grazie all'ennesimo capolavoro, destinato a divenire una nuova pietra miliare per la Walt Disney Feature Animation Florida.
Mulan è il primo lungometraggio della Disney realizzato quasi interamente dallo staff della Florida, che attualmente vanta la bellezza di circa quattrocento artisti, che nei nuovi studi di animazione hanno dato vita a sequenze veramente eccezionali.
Mentre il malvagio condottiero degli Unni – Shan-Yu – dichiara di voler invadere con le proprie truppe la Cina, e l'Imperatore – per contrastare la furia del crudele nemico – chiede con un editto a ogni famiglia del regno di mandare un uomo a combattere nell'armata Imperiale, Mulan, unica figlia di una famiglia di un piccolo villaggio della Cina - macchiata dal disonore per avere offeso la sensale del villaggio - per restituire l'onore alla propria casa decide di assumere le sembianze di un giovane ed entrare a fare parte del potente esercito Imperiale.
La ferrea legge che governa la vita dell'esercito purtroppo metterà a dura prova il coraggio della ragazza, che si troverà a dover superare prove ardue, apparentemente senza soluzione, ma che la forte determinazione di Mulan riuscirà a vincere.
Come spesso accade nei film della Disney, anche quest'ennesima pellicola si concluderà con un'epica battaglia, che vedrà contrapposto il bene e il male, che nell'eterna lotta che li vede protagonisti dalla notte dei tempi si scontreranno per la supremazia.
Chi vincerà questa volta? Sarebbe bello se una volta tanto fossero i cattivi a concludere la storia, tuttavia, conoscendo bene gli standard della Disney, dobbiamo ammettere che questa ipotesi non ci convince poi molto; ma chi sa, non si può mai dire!!!

Il Principe d'Egitto

Per rimanere in tema di scontri tra titani, quest'anno la Dreamworks ha deciso di dare battaglia a Mulan (e alla Walt Disney) con Il principe d'Egitto, e credetemi in questa battaglia giocata sugli incassi dei botteghini non verrà risparmiato neanche un colpo.
Come già aveva tentato di fare, l'anno passato, la Fox con Anastasia, la DreamWorks questa volta spera di vincere la partita e, con le carte che ha in mano, potrebbe quasi riuscire a spodestare la Disney dal posto d'onore.
Il Principe d'Egitto è ispirato alla leggendaria figura di Mosè, un uomo che, nato da una famiglia di schiavi, abbandonato al proprio destino sulle sponde del sacro Nilo, viene trovato e allevato dalla figlia del Faraone. Educato con tutti gli onori, Mosè diventerà immediatamente amico inseparabile di Ramses, il successore al trono, fin quando la sorte li metterà l'uno contro l'altro. Scoperto il segreto che avvolge la nascita di Mosè, questi verrà esiliato dal regno e si troverà a vagare per il deserto, costretto a fare affidamento solo sulle proprie forze per riuscire a sopravvivere. Nell'arida atmosfera del deserto del Sinai, Mosè verrà scelto da Dio come futuro salvatore del popolo ebraico e ambasciatore sulla terra della parola del Creatore. Riuscire a portare sullo schermo questa incredibile avventura biblica è stata una sfida che la DreamWorks è riuscita a superare a pieni voti; ricreare un'ambientazione così ricca di particolari come quella della società dell'antico Egitto è stato difficile. La realizzazione dell'intero cartone animato ha richiesto ben quattro anni di lavorazione e uno staff di circa 350 persone, tra artisti, animatori e



questo colossale progetto, il pubblico mondiale rimarrà a bocca aperta. Il risultato è strabiliante anche nei particolari e, grazie alla cura minuziosa degli artisti, sembra quasi che nelle immagini sia stato imbrigliato il mistero e la magia che ancora oggi avvolge le leggende dell'antico popolo egizio.
Il Principe d'Egitto vi aspetta a Natale in tutti i cinema del mondo, in contemporanea.

La Maschera di Zorro

Antonio Banderas e Anthony Hopkins sono i due volti di Zorro nell'intrigante nuovo film dedicato all'eroe mascherato. Sono passati parecchi anni dall'ultima apparizione dell'eroe sul grande schermo e, per festeggiare in grande stile il ritorno di uno degli spadaccini più famosi del cinema, questa volta potremo ammirare ben due versioni di Zorro. Hopkins, infatti, è l'eroe invecchiato che, stanco di combattere, decide che è giunta l'ora di trovare un degno successore a cui affidare la maschera e la spada del paladino della legge, mentre Banderas interpreta la parte di un fuorilegge gentiluomo, Alejandro Murrieta, che con l'aiuto di Don Diego erediterà i panni di Zorro.
A conquistare il cuore del nuovo seducente fuorilegge è la bellissima Elena Montero - Catherine Zeta Jones – che dopo averlo sfidato a duello gli ruberà il cuore.
Rivelazione della pellicola è proprio lei, che per la prima volta si cimenta in un ruolo da co-protagonista sul grande schermo. Secondo molti sarà proprio la maschera di Zorro a darle la possibilità di varcare le dorate porte di Hollywood.
Per quanto riguarda la produzione, è pellicola; visto che la maggior parte della storia si svolge all'aperto, è stato necessario studiare accuratamente gli ambienti delle riprese, facendo attenzione a non inserire nelle scene elementi della società contemporanea, come pali della luce o del telefono, antenne tv e così via.
Per lo scopo la produzione ha quindi deciso di girare interamente la pellicola nel Messico Centrale; qui il paesaggio catturato dalle riprese è praticamente identico a quello dell'America di cento anni fa, l'epoca in cui si svolgono le avventure di Zorro.
E non crediate che girare un film proprio dove è ambientato sia la norma: il mondo del cinema è imprevedibile, e le cose non devono mai essere quelle che sembrano.
Il set più imponente è stato quello che descrive la miniera d'oro del potente e malvagio ex governatore spagnolo, acerrimo nemico di Zorro, Montero. Ci sono voluti infatti sei mesi di preparazione, circa tre tonnellate di legno e 500 comparse che, ripetutamente, dovevano attraversare le passerelle sospese con la disinvoltura di chi è abituato a compiere l'identico percorso da anni; guai a soffrire di vertigini!

The Avengers – Agenti Speciali

In rigoroso completo inglese, condito con una immancabile bombetta e un ombrello al braccio, John Steed e la propria socia Emma Peel, negli anni sessanta, hanno fatto strage di fuorilegge nella famosissima serie televisiva inglese The Avengers.
I nostalgici appassionati della serie sicuramente ricorderanno le incredibili avventure dei due agenti, in perenne lotta contro i più bizzarri, anche se all'apparenza normali, fuorilegge; e mentre Steed abbatteva i nemici con la propria immancabile bombetta – appositamente studiata per lui dai servizi segreti – la signora Pell si sbarazzava dei mal capitati con precise mosse di Juijitsu o di karate.
La disinvoltura con cui i due protagonisti sbaragliavano i cattivi e le battute di spirito scambiate tra i due furono assolutamente vincenti e decretarono il successo del telefilm in tutto il mondo – ancora oggi è possibile trovare numerosissimi siti internet dedicati alla serie.
Oggi, più di trent'anni dopo, i due agenti speciali approdano al cinema.
A interpretare i due intrepidi castigatori sono Ralph Fiennes e Uma Turman – entrambi hanno avuto una nomination all'Oscar – mentre nell'insolita parte del cattivo Sir August troviamo Sean Connery.
John Steed è stato chiamato per investigare misteriosi avvenimenti che stanno sconvolgendo il clima del Regno Unito. Le tempeste di neve si abbattono furiosamente sul regno di sua maestà, mentre le temperature passano rapidamente dal freddo glaciale al caldo ustionante. La causa dello sconvolgimento climatico è un incredibile macchinario comandato da un eccentrico scienziato, ex agente dell'agenzia inglese ultrasegreta di spionaggio denominata Dicastero (l'attuale agenzia per cui lavora Steed), che ha deciso di mettere in ginocchio tutto il regno unito per soddisfare la propria sete di potere.
Connery, da sempre dalla parte dei buoni, interpreta il ruolo del cattivo in modo eccezionale - in particolare quando, vestito da scozzese nella propria tenuta, ricca di dipinti che ricordano la Tempesta shakespiriana, svela i propri segreti e folli propositi – tanto che varrebbe la pena di vedere la pellicola anche solo per ammirarlo nei panni del perfido sir August.

La Gabbianella e il Gatto

Simpatica storia che descrive l'improbabile rapporto di amicizia tra una gabbianella e una gatto.
Una gabbiana avvelenata da una macchia di petrolio, poco prima di morire, affida a un gatto il proprio uovo, stappandogli la promessa che non lo mangerà, che si prenderà cura del piccolo nascituro e che gli insegnerà a volare. Quando l'uovo si schiude iniziano le peripezie dei due amici, che dovranno cercare di superare le numerose avversità che, ben presto, si abbatteranno sulla loro strada. Essere l'unico volatile in un quartiere popolato da gatti randagi non è quella che definirei passeggiata!
Tratto da un racconto di Luis Sepùlveda, La Gabbianella e il Gatto è una storia che esalta i veri sentimenti, come l'amicizia, che riesce a prevalere sulle diversità, e l'altruismo, che può portare a risultati sorprendenti.
Se nel mese di Natale vi sentite tornare piccini e avete voglia di una bella fiaba, come quelle che raccontano le nonne sedute vicino a un camino scoppiettante nelle lunghe giornate d'inverno, questo è il film adatto a voi.

Il Mio West

Dopo il successo – anche se inferiore alle eccessive aspettative – di Fuochi d'Artificio, Leonardo Pieraccioni torna sul grande schermo. Ma questa volta, sembra incredibile, la nuova stella della comicità italiana ha lasciato la cinepresa, per dedicarsi soltanto al ruolo del protagonista. A dirigere il film è invece Giovanni Veronesi (Viola Bacia Tutti), che del film è anche sceneggiatore.
Al fianco di Pieraccioni due artisti d'eccezione, giunti dal West per partecipare a questo film; si tratta del grande Harvey Keitel e di David Bowie. Ma questo film, che è riuscito a mettere insieme tanti nomi di successo (Alessia Marcuzzi è un'altra celebrità presente nella pellicola), di cosa parla? Si tratta di un western, il titolo non inganna, ispirato alle opere di Sergio Leone e condito da un abbondante pizzico di originalità. Il ruolo di Leonardo è quello di un giovane pacifista dottore (Doc), figlio del più veloce pistolero del West: Harvey Keitel. A chiudere il quadretto, un sinistro e cattivissimo David Bowie nei panni del cattivo,e la bella Alessia in quelli della ragazza per la quale Leonardo perde la testa.
Girato interamente in Italia, malgrado la presenza di attori americani (e di alcuni indiani d.o.c. giunti dal Canada), Il Mio West è una divertente e piacevole alterativa al western classico. Non si tratta di un film di Pieraccioni, quindi non aspettatevi di essere travolti dalle risate; e, comunque, non è questo lo scopo del film.

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL
POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	Tel.	**Abe's Exoddus**	85.000
Airwar	95.000	Armor Command	95.000	Apollo 18	75.000
Black Dahlia	115.000	Bioheaks	85.000	Atomic Bomberman	85.000
Buggy	95.000	Campionato 98/99	69.000	Axis & Aliens	105.000
Comanche Enchanced	105.000	**Carmageddon 2**	95.000	**Baldur's Gate**	85.000
Commandos	105.000	Chess Master 6000	85.000	Battaglia Navale	65.000
Creatures 2	95.000	Civil war 2	85.000	Beastwars	85.000
Duke Nuken Forever	85.000	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	Blood 2	75.000
European Airwar	95.000	Croc	95.000	**Caesar 3**	95.000
F-22 Taw	95.000	Death Trap Dungeon	105.000	Centipede	95.000
Fifa Soccer Manger 99	95.000	**Diablo 2**	Tel.	**Cina**	115.000
Grand Prix Legend	95.000	Dungeon Keeper II	Tel.	Cluedo 2	85.000
Grand Theft Auto	55.000	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Crime Killer	89.000
Grim Fandango	105.000	Extreme G	65.000	Curse Of Monkey Island	95.000
Gudget Ita	85.000	**Fallout II**	85.000	Dark Reign 2	Tel.,
Israeli Air Firce	95.000	Feeble Files	95.000	Deathkarz.	Tel.
Johnny Hebert F1	69.000	**Fifa 99**	99.000	**Dune 2000**	105.000
KKND 2	95.000	Final Fantasy VII	105.000	F-15	95.000
Liath	85.000	Flight Unlimited 2	105.000	Fighter Pilot	115.000
Madden 99	95.000	Frogger 3D	85.000	Galapagos	105.000
Madtrax	85.000	Gez 2 3D	85.000	**Grand touring**	Tel.
Max 2	95.000	**HAB-12**	Tel.	Hardline	95.000
Might And Magic 6	85.000	**Half Life**	95.000	**Heavy Gear 2**	Tel.
Monaco GP 2	95.000	Harvest Of Souls	95.000	Hedz	105.000
Montezuma's Return	75.000	Heart Of Darkness	75.000	**Heretic 2**	Tel.
Motor Mash	85.000	Industriy Giant	95.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Nascar Racing 3	Tel.	Insurrection Data Disk Starc	49.000	Larry Casino'	85.000
Nhl 99	10.500	Interstate 92	Tel.	Lode Runner II	75.000
Nightmare Creatures	75.000	**Mech Commander**	105.000	**M1 Tank Platoon 2**	115.000
Outwars	95.000	Mortal Kombat 4	85.000	**Myth 2**	75.000
People's General	Tel.	**Motoracer II**	105.000	**Nba Live 99**	95.000
Power Play Hockey 98	95.000	**Need For Speed 3**	105.000	**Newman Hass Indy Car**	95.000
Reah	75.000	Plane Crazy	95.000	Panzer Commander	95.000
Red Baron II	95.000	Police Swat 2	95.000	**Populus 3**	115.000
Ring	105.000	**Powerslide**	85.000	S.Pang Colletion	95.000
Small Soldier	85.000	Premier Manager 98/99	85.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Street Fighter Alpha	75.000	Pro Pilot	105.000	**Settlers 3**	95.000
Tenka	95.000	**Raimbow Six**	95.000	Sim Safari	95.000
Tennis El Bow	85.000	**Rayman Gold**	55.000	Soldati di Guerra	95.000
The 5 Element	Tel.	Rebellion Star Wars	105.000	Startreck Klingon Honor...	105.000
The Golf Pro	85.000	River World	95.000	Steel Panthers 2	85.000
Tiger Woods 99	105.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	**Tanquska**	95.000
Turok II	Tel.	Shadow Master	85.000	Test drive 4x4	95.000
Ult.Soccer Manager 98	85.000	**Shogo**	Tel.	**Test drive 5**	95.000
Urban Caos	Tel.	Spearhead	95.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Virus 2000	Tel.	Speed Mster	95.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Wargames	105.000	Starcraft Ita	105.000	Tommy Makino Rally	95.000
World League Soccer 99	95.000	Superbike World Champ.	95.000	Tonic Troubble	Tel.
Wrecking Crew	75.000	**Syn**	95.000	Trans-am Racing '68 '72	Tel.
X-Com Interceptor	95.000	Tennis Ace 98	85.000	**Trespasser**	Tel.
Xenocracy	95.000	Urban Assault	95.000	**X-Files Arcade**	85.000

CERCHI NATALE?
È CON NOI...
...È IL NOSTRO OSTAGGIO

MULTIMEDIA CENTER RITIRA E VENDE GIOCHI CDROM USATI PER PC
SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU
CD-ROM USATO
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMERO
06/7141306
FAXACI LA TUA LISTA AL NUMERO
06/76967276

JAPAN NEWS

VASTA GAMMA DI
ACCESSORI PER IL TUO
PERSONAL COMPUTER

MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS
METRO' NUMIDIO QUADRATO

C.D.S.

Vendita per corrispondenza
Hardware, software e accessori

Per ordinare telefonate al N.
Tel. 02-99.04.48.17

GIOCHI PER PC

CALCIO MANAGER (ITA)	69.900
CARMAGEDDON 2 (ITA)	99.900
COLIN MCRAE RALLY (ITA)	84.900
COMMANDOS (ITA)	99.900
CONFLICT: FREESPACE (ITA)	75.900
CREATURES 2 (ITA)	92.900
DIABLO 2 (ITA)	TEL.
FALLOUT 2 (ITA)	TEL.
FIFA 99 (ITA)	TEL.
FINAL FANTASY VII (MAN. ITA)	99.900
FORSAKEN (ITA)	79.900
HALF LIFE (ITA)	TEL.
HEART OF DARKNESS (ITA)	69.900
IL QUINTO ELEMENTO (ITA)	93.900
LORDS OF MAGIC (MAN. ITA)	92.900
MAX 2 (ITA)	91.900
MIGHT AND MAGIC VI (ITA)	83.900
MOTO RACER 2	TEL.
MOTOCROSS MADNESS (ITA)	89.900
NBA LIVE 99 (ITA)	93.500
NHL 99 (ITA)	99.900
SCUDETTO 97/98 (ITA)	65.900
SIN (ITA)	89.900
SUPERBIKE (ITA)	TEL.
TEAM APACHE	99.900
TENNIS ACE 98 (ITA)	74.900
THE FEEBLE FILES (ITA)	92.900
THE NEED FOR SPEED 3 (ITA)	99.900
THE X-FILES GAME (ITA)	129.900
TOCA TOURING CAR (ITA)	30.900
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)	TEL.
TOMB RAIDER 3 (ITA)	92.900
TONIC TROUBLE	TEL.
TUROK 2 (ITA)	TEL.
U.S.M. 98/99 (ITA)	74.900
UNREAL (ITA)	59.900

Telefonate per i titoli non in elenco o per informazioni sui giochi per **Playstation!**

OFFERTA PC

PENTIUM II 350 Mhz, H.D. 6,4 Gb, Motherboard bus 100 Mhz, Lettore CD 32X, 64 Mb Ram, Sk Video AGP 4 Mb, Sk audio stereo, tastiera e mouse

Lire 1.699.000 iva inclusa

CPU E MEMORIE

INTEL PENTIUM II 300 MHZ	425.000
INTEL PENTIUM II 333 MHZ	442.000
INTEL PENTIUM II 350 MHZ	505.000
INTEL PENTIUM II 400 MHZ	834.000
AMD K6 2 3D 266 MHZ	209.000
AMD K6 2 3D 300 MHZ	225.000
AMD K6 2 3D 333 MHZ	237.000
AMD K6 2 3D 350 MHZ	312.000
DIMM 32 MB 10 Ns	79.000
DIMM 64 MB 100 Mhz 7 Ns	199.000
DIMM 128 MB 100 Mhz 7 Ns	384.000

HARD DISK

SAMSUNG 2,1 GB ULTRA DMA	229.000
SAMSUNG 4,3 GB ULTRA DMA	269.000
SAMSUNG 6,4 GB ULTRA DMA	319.000
SAMSUNG 8,4 GB ULTRA DMA	394.000
IBM DTTA 8,4 GB 5400 RPM	446.000
QUANTUM 4,3 GB SCSI	628.000

Telefonare per prezzi aggiornati!
Disponibili HD 2,5" per portatili.

SCHEDA ACCELERATRICE
3DFX VOODOO 2 - 12 MB
SOLO L.255.000 iva incl.

SCHEDE VIDEO

S3 VIRGE GX2 4 MB AGP	82.000
MYSTIQUE G200 AGP 8 MB	333.000
PRODUCTIVA AGP 8 MB	163.000
MILLENNIUM G200 AGP 8 MB	210.000
CREATIVE BANSHEE 16 MB	286.000
CREATIVE VOODOO 2 12 MB	299.000
3DFX VOODOO 2 12 MB	255.000

Telefonate per aggiornamenti o altri prezzi!

COMPONENTI

IOMEGA ZIP 100 MB INTERNO	186.000
CASE MINITOWER AT	48.400
CASE MIDDLETOWER ATX	101.000
LETTORE CD 32X SAMSUNG	91.000
MAST.RISC. TRAXDATA 6x2x2x	658.000
MODEM FAX ESTERNO 56K	195.000
MONITOR AOC 15" 0.28	365.000
MONITOR AOC 17" 0.26	679.000
SK.VIDEO DIAMOND V550 AGP	449.000

IMPORTANTE: PREZZI AGGIORNATI AL 13 NOVEMBRE 1998. TELEFONARE PER PREZZI PIU' RECENTI.

Inoltre vasta disponibilita' di motherboard, stampanti, scanner e altro ancora.

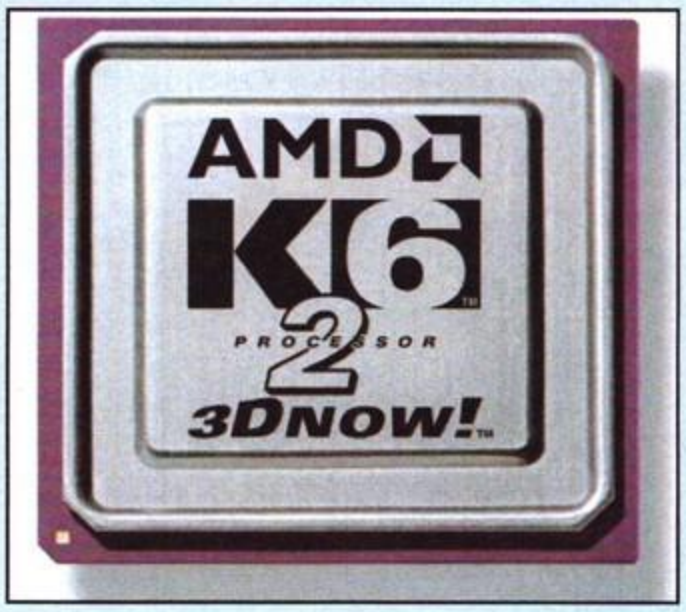
Prezzi IVA INCLUSA!

Http://www.cdsoft.it

Uffici: Via Boccherini, 5 - 20037 Paderno D. (MI)
Tel. 02-99.04.48.17 Fax 02-918.40.72

VANE CURE E PENSIER, DIVERSE SORTE / SI VEDE CIASCUN TEMPO AL MONDO ERRANTE

Ah, fugacità delle passioni umane, caducità di ogni nostro buon proponimento... "quanto sia vana ogni speranza nostra, / quanto fallace ciaschedun disegno, / quando sia 'l mondo d'ignoranzia pregno / la maestra di tutto, Morte, il mostra". Così almeno scriveva Lorenzo il Magnifico, e nel mio piccolo avrei voluto smentirlo non tanto cercando di allungare la durata della vita contro le leggi della Natura (il che mi avrebbe come minimo reso protagonista in negativo, come boss finale, di produzioni come Blood 3 o SiN 2) ma cercando di proporre un TecnoTGM sempre scevro da errori e imprecisioni. L'ultima volta, invece, ho commesso un'inesattezza: gli è che, come al solito, mi ero lasciato prendere la mano e avevo scritto troppo; dovendo quindi tagliare in poco tempo, ho privato il discorso riguardante il K6-2 di AMD di alcuni paragrafi invero basilari. Faccio ammenda e propongo qui un approfondimento (se non vogliamo parlare di correzione o rettifica), cogliendo l'occasione per salutare e ringraziare coloro i quali mi hanno scritto con toni di volta in volta pacati, polemici o violentemente lesivi della mia sensibilità.
Rispetto all'articolo del mese scorso devo specificare che non è vero che il K6-2 di AMD (noto anche come K6-3D) sia incompatibile con le motherboard basate sullo zoccolo Socket 7: anzi, è sempre possibile, in via teorica, sostituire il proprio vecchio Pentium con un qualsiasi modello del siffatto processore. L'unico requisito è che la motherboard supporti il voltaggio diviso (2.2 Volts per il "core" centrale, 3.3V per il sistema di Input/Output) e sia dotata di un BIOS abbastanza recente da riconoscerlo. Prima che mi subissiate di richieste, sappiate che non conosco le peculiarità di tutte le schede mamme in commercio, sul sito di AMD (all'indirizzo davvero imprevedibile di www.amd.com) c'è comunque una bella lista aggiornata, che saprà sicuramente soddisfare egregiamente le esigenze di tutti.
Ora che ho rettificato, devo dire che la sostanza del discorso non cambia: infatti, eccetto che nel caso del vecchio 266 (che a quanto ho potuto vedere non è più neppure in commercio) la velocità del bus prevista per i K6-3D è di 100 MHz. Questo implica comunque l'adozione di una motherboard Super Socket-7, dal momento che piazzare un K6 su una motherboard vecchia significa volersi fare davvero del male: tra l'altro per le prestazioni di un sistema simile è basilare la velocità della cache di secondo livello, che a differenza delle più recenti CPU Intel dipende ancora direttamente dalla velocità del bus. A questo proposito, lasciatemi cogliere l'occasione per raccomandarvi una volta di più di scegliere con oculatezza la motherboard, senza andare assolutamente sul risparmio: ad esempio, nel caso delle MB destinate a supportare una CPU K6-3D su bus a 100 MHz, è basilare che i chip di cache siano del pregiato tipo a 5 nanosecondi, come peraltro prevede la specifica tecnica di AMD... alcuni produttori minori, per cercare di limare qualche liretta dal loro margine di guadagno sempre più esiguo, a quanto mi dicono hanno adottato memorie più lente ed economiche, il tutto a scapito della stabilità del sistema.
Detto questo, penso di aver fugato gli ultimi dubbi: spero che tutto questo bel discorso possa anche chiarire una volta per tutte che non ce l'ho affatto con AMD, anzi il contrario, e soprattutto che nessuno mi ha ancora corrotto (inutile offrirmi denaro, i tapini non hanno capito che dovrebbero puntare sull'hardware di ultima generazione o, ancora meglio, maritozzi assortiti)(o aranciate amare che dir si voglia... NdSS). Insomma, se non avete i fondi o la voglia di sobbarcarvi un cambio radicale del vostro sistema, oppure non volete provare a overcloccare il processore (vedi Celeron A e il discorso del mese passato), potete ben considerare un upgrade del vostro vecchio Pentium tramite K6-2.



Passando ad altro, dato che ormai metà del mio spazio se n'è bell'e che andato, vi voglio accennare a un paio di cose che riprenderemo magari con bell'agio e approfondimento nei prossimi mesi: il rapporto monitor/scheda 2D e l'importanza di un buon mouse. Per quanto riguarda il primo, devo obbligatoriamente fare riferimento a tutti coloro che, contagiati dalla pastorizia o inseguendo la vana chimera del sistema perfetto, mi chiedono lumi o presentano una serie di opzioni di upgrade della scheda 2D, senza neppure specificare che monitor hanno. Che senso può avere cercare di scegliere tra le prestazioni 2D Banshee, Riva TNT e MG200 quando si ha un 14" modello TV-portatile-bianco/nero-da-campeggio? Occorre sempre guardare alla massima frequenza sostenibile dal proprio sistema video, che ormai è quasi sempre nettamente inferiore alle capacità di refresh delle schede grafiche. Ad esempio, molti monitor non supportano un refresh superiore agli 85 Hz alla risoluzione di 1024x768 a 16 bit, eppure anche le schede più datate (che so, la vecchia Graphics Blaster Exxtreme di Creative) hanno un RAMDAC tale da assicurare frequenze di 100 o più Hertz a quella risoluzione. E già che ne parliamo, permettetemi di raccomandarvi di considerare l'opzione monitor come una delle PRIMISSIME cose da aggiornare... non per altro, lo dico per la vostra salute, e perché saranno tutti soldi risparmiati dall'oculista. Ora i prezzi sono talmente calati da non avere più scusanti, dato che un buon 17 pollici di marca si trova a molto meno di un milione e i 19" ormai hanno raggiunto prezzi impensabili anche pochi mesi fa. E poi il monitor è forse l'unico componente del PC che dura tranquillamente diversi anni e non diventa mai obsoleto: volete mettere il gusto?
Per quanto riguarda il mouse, non ridete come SS che parla di "Gaburri che overclocca pure il mouse, uaz uaz", si tratta di una cosa importante (il Pastore non è più solo... pure il mouse mi overclocca questo qui... NdSS). Non sto riferendomi solo alla semplice necessità di acquistare un topone di prima qualità: mi sono accorto che molti non si sono resi ancora resi conto delle limitazioni del mouse seriale, connesse alla sua bassa frequenza di campionamento. Spiegata in due parole, la frequenza di campionamento coincide con il numero di volte che il sistema operativo va a "leggere" dalla porta seriale (o PS/2) per rilevare eventuali movimenti del mouse e agire di conseguenza. Orbene, il default è 40 campioni al secondo: questo andrà pure benissimo per lavorare con Word o giocare a Warcraft, molto meno per gli arcade. Infatti se giocate, per esempio, a Turok o Forsaken con una Voodoo2 o RIVA TNT, rischiate (si fa per dire) di godere di frame rate di 80 o più fotogrammi al secondo. Orbene, questo significa che a grandi linee il fotogramma viene "ridipinto" sullo schermo senza neppure che sia stato letto l'input dal mouse! In fede mia credo che molti giochi siano stati definiti "scattosi" anche per colpa di questa poco simpatica peculiarità dei mouse seriali... ne ho avuto la prova più volte io stesso.
Ma perché ve ne parlo, dove sta la novità? Be', innanzitutto ora è possibile comprare i nuovi mouse USB (campionati a una frequenza di 125 Hz). Inoltre è appena uscita una piccola utility per aumentare la frequenza dei mouse PS/2 (ma non quelli seriali) da 40 fino a 100, 120 e addirittura a 200 Hz! Vi assicuro che i cambiamenti si vedono subito, la precisione col railgun e tutte le armi "istantanee", ma anche coi lanciamissili, ne trae notevole giovamento e vi renderà in un battibaleno uomini nuovi e più felici. Davvero. Ora non ho più spazio, per riprendere questo discorso vi rimando al mese prossimo sul Silver Disk (ove includerò il suddetto programmino, questo mese è troppo tardi ormai... spiacente).
Alla prossima e statemi benone!

Stefano "sola sta ferma e sempre dura Morte" Gaburri

SO LONG, MY DARLING, È STATO BELLO

Un piccolo box per una "comunicazione di servizio": tempo fa avevo affermato di rispondere a tutti i messaggi di posta elettronica (decine cotidie...) che avessero dovuto trovare la strada della mia casella. Purtroppo ho avuto dei problemi sia col server che in locale (hard disk), per cui qualcuno potrà essere rimasto senza risposta; nel qual caso mi scuso invocando cause di forza maggiore. Colgo questa mesta occasione per dire anche che mi è diventato davvero impossibile rispondere a tutti: onde per cui, se d'ora in poi le vostre richieste d'aiuto dovessero cadere nel vuoto, non prendetevela. Vi assicuro comunque che leggerò assolutamente *tutti* i messaggi, e con la massima attenzione. Grazie!

PS dimenticavo, per chi non l'avesse capito: io NON sono il Pastore e NON dovete mandare a me la sua posta! Capitoooo?!?!?

LA POSTA DEL PASTORE

Come al solito voglio sottolineare la mia completa estraneità da ogni sorta di inconvenieeenteeeee che potrebbe derivare dalla scorretta interpretaziooneee delle istruzioni contenuti in queestaaa rubriicaaa! Chi non è professionale eviti di aprire il case, grazie.

Il vostro professionalissimo Pastoooreeee!

IL DRIVER CHE NON SI TROVA!

Egregio Pastore, vorrei sottoporre alla tua enorme saggezza il seguente problema, che mi sta facendo letteralmente impazzire: possiedo un PC 200MHz con 32MB di RAM, scheda 3Dfx Voodoo2 e una scheda video ATI 3D Rage II. Al momento di caricare le DirectX durante il riconoscimento delle periferiche installate mi viene evidenziato il seguente messaggio: "Trovata periferica ATI 3D Rage II+ (Italiano) + (DirectDraw). Il tipo di scheda non viene riconosciuto dalle DirectX e pertanto si consiglia di non cambiare il driver". Parlando con alcuni amici mi è stato detto di scaricare dal sito della ATI il driver aggiornato della scheda, ma non riesco a trovarlo nonostante lo abbia percorso in lungo e largo... Mi puoi aiutare? Anticipatamente ti ringrazio per l'ospitalità e ti invito, qualora tu trovi il file, a spedirmelo al seguente indirizzo: grpseb@freemail. it...

Non va beeeneee! Cercare i driver aggiornati presso i siti dei produttori di hardware è l'AARTEEEE! Chi non ci riesce non è professionaleeeee! (SBONK, NdBovas) Non ho purtroppo la possibilità di collegaarmiiii a Internet in questo momeeentoooo, ma posso comunque fornirti una regola generale per trovare tutti i driver di cui hai bisooognoooo: prima di tutto recati al siitooo http://www.winfiles.com, dopodiché clicca sull'icona che si riferisce ai driver e seleziona, in seguito, il tipo di driver che vuoi cercaareee (audio, video ecc). Una lista dei produttori e relativi modelli ti verrà a questo punto presentaaataaa, comprensiva molto spesso di un nutrito numero di link da cui downloadare direttamente quello che ti seerveeeee... Purtroppo alcuni siti sono davvero fatti maaleee (ad esempio quello della Microsoft o quello vecchio della Nescape, in cui anche iooooo, che sono molto professionaaleee, ho impiegato una buona mezz'ora per scaricarmi l'ultima versione del Communicaaatooor!) e "filtrarli" con un sito ben fatto come Winfiles è sicuramente la cosa migliore da fare...

FTP CHE RISPONDE CON INFORMAZIONI ESTESE

O sommo Pastore, una domanda velocissima: perché quando voglio collegarmi a un sito FTP con Internet Explorer 4, lui mi risponde: "impossibile effettuare una connessione: il server ha risposto con imformazioni estese"?

Zeppe.

Non mi sembra per niente professionaaaleee utilizzare Internet Explorer o qualsiasi altro Browser per accedere a server FTP anoniimiii! Molto meglio utilizzare un buon client FTP come CuteFTP o affiiniiii (per scaricare applicazioni concernenti Internet vi consiglio di visitare http://www.tucows.com e da lì selezionare il sito mirror più viciinooo). In ogni caso quel "ha risposto con informazioni estese" significa sostanzialmente che il server FTP non ha accettato la connessioooneee (probabilmente perché il numero massimo consentito di sessioni FTP anonime è già stato raggiunto) e ha risposto con un messaggio tipo "il server è al momento occupato, si prega di riprovare più tardi o di collegarsi ai seguenti mirrors..."; con un client FTP lo avresti potuto leggeeereeee, ma evidentemente Internet Explorer non ritiene utile mostrare quale tipo di "informazioni estese" abbia ricevuutooo... Sono perpleeessooooo!

UN UPGRADE NATALIIZIOOO!

Salve a te, o Pastore. Questa missiva ti giunge con un paio di domande. Ma prego, non indugiamo (non è professionaaaaaaale) e veniamo subito alle 2 questioni:
1) Tra pochi mesi (Natale) sarò il felice possessore di una CPU AMD K6 3D. Qual è, secondo la tua grande opinione, la scheda madre migliore per questa simpatica CPU?
2) Attualmente possiedo una squallida scheda S3 per nulla professionale. Secondo te che scheda 2D posso affiancare alla mia grande Voodoo II?

Un professionale saluto, Marco Marotta

Se vuoi veramente elevare i tuoi livelli di professionalità non ti consiglio di acquistare una CPU che non sia liinteeel e che non sfrutta neppure l'ultimo tipo di slot disponibiileee! Mi sento quindi in dovere di suggeriiirtiii, come minino, una configurazione multiprocessore con almeno 2 Pentium 2 a 450 MHz, ancora meglio se passi direttamente a 4 Xeeeoon! (scusa Pastore, ma guarda che i lettori il computer lo usano davvero, mica come te che ci fai solo girare dei benchmark! In ogni caso, SBONK! NdD). Ok, forse questa volta ho esageraaatooo... é forse meglio che passi la tastiera al Daaaveeee, che in certi caasiiii, soprattutto se bene armaaatoooo, sa essere ben più obiettiiivoooo del sottoscriiittoooooooo...
OK, vediamo a questo punto di scrivere delle cose sensate: mi è capitato di vederne parecchie di schede Super 7, ma non ne ho mai trovata una che soddisfacesse appieno le mie richieste (eccezion fatta per la FIC 503+, che utilizza anche il vecchio formato AT, se stai cercando una scheda madre ATX non va bene). In ogni caso dovresti cercare un modello che utilizzi lo stesso tipo di formato della tua vecchia motherboard (così da rendere l'upgrade il più indolore possibile), che sia equipaggiata di chipset VIA MVP3 (di certo il più diffuso degli alternativi, tanto per andare sul sicuro), che monti 1024 Kb di memoria cache di secondo livello e sia possibilmente configurabile anche a velocità superiori ai 100 MHz, tanto per overcloccare l'overcloccabile. Per un nutrito elenco di schede che utilizzano il chipset VIA MVP3 ti consiglio di consultare il sito http://www.via.com.tw... Troverai i link di tutti i produttori di schede madri e i relativi modelli, nonché qualche informazione addizionale. Se utilizzi lo standard AT, oltre alla già nominata FIC 503+ potresti prendere in considerazione anche il modello Trinity della Tyan: la frequenza è impostabile anche a 95 MHz (in questo caso pare che sia possibile continuare a utilizzare moduli DIMM non PC100) e ha un mega di cache di secondo livello. Per quanto riguarda la scheda video, io continuerò a utilizzare una vetusta S3 ViRGE PCI per quanto riguarda la grafica 2D, affiancata comunque a una bella scheda acceleratrice Voodoo, in grado di offrire, ancora oggi, prestazioni più che accettabili, per lo meno a mio avviso... Nel caso in cui tu volessi comunque utilizzare il nuovo standard AGP potresti prendere in considerazione una bella Matrox G200 (ma anche qualche soluzione inferiore), in grado di offrire ottime prestazioni anche per quanto riguarda il 2D. Spero di essere stato più professionale del Pastore.

UN OVERCLOCK TROPPO CALOROSO?

Fantomatico Pastore, questa è la prima volta che ti scrivo, forse perché credevo di essere dio in Terra, invece mi devo inchinare alla tua fama di OVERCLOCCATORE. Veniamo al dunque: sono in possesso di un K6 3D a 350 MHz montato su scheda madre P5A-B Asustek 100 MHz equipaggiata con 256 MB di RAM PC100, controller SCSI2, disco fisso e lettore CD-ROM SCSI, scheda acceleratrice Voodoo 2 8MB Diamond, scheda grafica Millenium G200 8MB, ecc... Anche con questo super computer la mia fame di potenza non si è placata (beeelloooo! NdPastore). Ho provato a portare il mio k6 a 400 aumentando il vcore da 2.2 a 2.4, montando anche una ventola supplementare nel mio computer, oltre al dissipatore posto sul processore e impastato di pasta dissipante. Il tutto sembra funzionare correttamente per circa un'ora e mezza, ma poi si pianta completamente. Ti spiego: pochi giorni fa stavo giocando a World Cup '98 e nel bel mezzo della partita si è completamente piantato il gioco; per ritornare in Windows sono stato costretto a riavviare il computer, attendendo anche il noioso scandisk di Win98. Come posso fare per raggiungere la fatidica cima? Devo aggiungere un'altra ventola alla CPU, perché è noto che l'AMD scalda tanto? Tieni presente che io ho solamente variato il vcore, non il voltaggio esterno (I/O), che rimane a 3.5 v. Ti prego rispondimi il più presto possibile perché non ne posso più. Poi per concludere, ci sono anche overcloccaggi per le nuove Voodoo2? Salutoni e a presto.

Questa sì che è musiicaaa per le mie orecchieeee! Non bisogna mai accontentaarsiiii, bisogna overcloccaaareeee! Allooraaaa, prima di tutto sfatiamo la leggenda metropolitana che vuole che i processori AMD scaldino più degli aaaltriiii... Dunque, la cosa è in parte vera per quanto riguarda la prima generazione di K6, e in particolare il modello a 233 MHz, che utilizza nella maggior parte degli esemplari prodotti un voltaggio di core di 3.2 v (una piccola minoranza addirittuuraaaa 3.3 v), ma già gli ultimi modelli della famiglia K6 "liscio" funzionavano a frequenze di core pari a 2.2 v; i K6 3D utilizzano proprio quest'ultiimoooo voltaggiiioooo e direi quindi che non scaldano poi così tanto... Piuttosto che basarti su dati impreciiisiiii raccolti da aaltriiii, dovresti provare tu stesso a misurare l'effettiva temperatuuraaa della tua CPU, magari con un bel termomeetrooo professionaaaleee! (oppure mettendoci sopra il dito e aspettando alcuni secondi... se non riesci a resistere comincia pure a preoccuparti! NdD) Dopo aver rilevato quest'ultimo dato agisci di consegueeenzaaaa. In ogni caso il voltaggio "esterno" dei processori K6 3D è 3.3 v e non 3.5 v (vecchio voltaggio utilizzato dai vecchi K5): cambia questo settaggio e fammi sapeeereeee!

P2 E VELOCITA' SUPERIORI A 66 MHZ...

Stimatissimo Pastore, un paio di veloci domande:
1) Ho comprato un modem interno Rockwell K56 flex privo di driver e assente nella lista pnp di Win98, perciò configurato come Standard 56.000 bps K56Flex modem. L'uso di questi driver generici comporta problemi o rallentamenti di qualunque tipo?
2) Possiedo un Pentium 2 266 su scheda madre LX American Megatrends con bios AMI. E' letteralmente impossibile effettuare un overclock via bios; la configurazione dei ponticelli, poi, non è assolutamente documentata. Ho provato a settare dal bios configurazioni superiori (300, 333, 366, ...) ma il PC si pianta regolarmente e riparte, dopo qualche tentennamento, a 133 MHz (?!). Dalla lista dei clock disponibili si deduce che questi sono tutti multipli di 66: significa che la MB non supporta clock più alti? Il negoziante mi aveva garantito che la medesima arrivava sino a 83 MHz! Mi hanno tirato un pacco?
Ti ringrazio per l'attenzione.

Matteo.

1) Dei driver generici dovrebbero bastaaareee! È' il chipset del modem quello che conta, non il modello dello steessoooo!
2) L'unico chipset di Intel per Pentium 2 che supporta i 100 MHz è il BX; l'LX, che è la versione precedente, funziona solo ed esclusivamente a 66 MHz, almeno ufficialmeenteee... Alcuni produttori potrebbero in ogni caso aver apportato delle modifiche al clock della scheda per farle supportare velocità leggermente superioooriiii, come accadeva per il chipset TX, che alcuni produttori avevano fatto arrivare a 75 o addirittura a 83 MHz. Mi stupisce il fatto che il negoziante non ti abbia fornito anche il manuale della scheedaaa maaadreeeee, non è stato per niente professionaaaleeeee! È in ogni caasooo possibiileee risalire al modello e al costruttore di una m/b dall'insieme di numeri che compare in fase di booooot, solitamente in alto a sinistra o in basso a sinistra. Una volta che li hai trascriittiii su di un foglietto prova a collegarti a http://www.ping.be/bios e fai una riceercaaa nella sezione "AMI Numbers". Quando hai trovato le informazioni che ti servono collegati al sito del costruttooreee: se sarai particolarmente fortunaaatoooo troverai lì una copia del maunaaaleee, magari in formato "acrobaaat Reaaadeeer". Beeelloooo!!!!

END

MAXI GAMER PHOENIX

Voodoo Banshee™

VOLA LA NUOVA LEGGENDA...

MAXI GAMER PHOENIX

Nuovo standard di prestazioni grafiche grazie al chip Voodoo™ Banshee™

- **16 Mb di SGRAM**
- **Disponibile in due versioni: PCI e AGP**
- **Alta risoluzione: fino a 1920x1140 in 32-bit**

...ASCOLTA I SUONI DELL'ARIA

MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D

Massima qualità sonora unita ad una vera emozione 3D su 4 altoparlanti

- **Sistema di sintesi a 64 voci GM/GS wavetable**
- **Memoria espandibile fino a 16 MB con SIMM standard**
- **Sintetizzatore professionale con DSP a 50 MIPS**

I prodotti Guillemot sono distribuiti in Italia da: Ubi Soft

Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

Guillemot

www.guillemot.com

I loghi 3DFX e Voodoo Graphics sono marchi registrati di 3DFX e Interactive Inc.
Tutti gli altri nomi e marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

Clic communication

SONO LE 16:00 E TUTTO VA BENE

I vecchi giochi in "versione enhanced 2001 odissea nell'ospizio" sono un po' come le vecchie canzoni remixate, non trovate? Magari sono più belli da vedere e da ascoltare, ma giocandoli non si prova lo stesso fascino di un tempo. Parimenti, chi giocando a Montezuma's Return si fosse lanciato anche in qualche partitella per l'originale su Atari 800XL, sicuramente, sarà rimasto quantomeno contrariato dalla limitatezza dei giochi del tempo. E allora, come sarà mai possibile che nell'era della 3Dfx, alcuni grigi nostalgici ancora si prodighino in esaltate rimembranze dei "tempi che furono"? Dobbiamo davvero pensare che la cosiddetta "età dell'oro" dei videogiochi sia stata effettivamente migliore di quella attuale? O non sarà invece la nostalgia – brutta bestia davvero – dei pionieri dell'informatica domestica, che oggi si vedono in qualche modo "scippato" il loro bel mondo virtuale? Domande difficili, a cui le risposte sembrano essere molteplici, e la certezza una sola: le software house ci marciano sopra. Altrimenti non si spiegherebbe tutta questa corsa al "titolo storico rifatto", che fino ad oggi ha coinvolto tanti successi del passato, da Battlezone a Centipede, passando per Pitfall e Space Invaders (che con S.I. '90 diede inizio alla moda, pensate, quasi dieci anni fa!). E così, mentre ci accingiamo a comprendere quanto il giovane mercato dei videogiochi stia già in realtà invecchiando, mettiamoci pure a scaricare gli emulatori da Internet o ad ascoltare il remix di qualche vecchia canzone: il giorno che qualcuno programmerà Delta 2000 spero di essere coinvolto nel progetto.

Noi Bovas

UNREAL? BAH....

Ciao Redazione di TGM, chi scrive è un lettore di vecchia data bla, bla, Spectrum, Amiga, bla, bla. Veniamo al sodo. Perché c'è questo timore reverenziale di fronte a Unreal? DOBBIAMO dire che è bello. Ha un engine grafico innovativo e ci sono degli effetti davvero spettacolari. L'intelligenza artificiale è incredibile. Insomma dovrebbe essere il meglio degli sparatutto in soggettiva in circolazione (almeno fino a che il fantomatico Prey non sbuchi con un engine che non venga preso in concessione da nessuno). Ma veniamo al dunque. Perché questo incredibile Unreal allora è brutto (e non si può che sussurrarlo di nascosto, magari in un bagno dove nessuno ci sente)? Diciamo la verità, le richieste hardware sono eccessive. (mi sono comperato il cd 32x solo per non stare 37 minuti ad aspettare che si caricasse lo schema) Che palle! Non è un simulatore di volo dove gli estimatori pur di giocare a qualcosa che sia identico alla realtà sono disposti a tutto (mi aspetto critiche su questa mia affermazione) ma uno sparatutto in soggettiva!
Prendiamo Quake 2. Richieste di sistema non eccessive, una buona intelligenza artificiale e una GRANDE giocabilità. C'è una coerenza in quel gioco, cavolo! Ci si può vedere citazioni di "Fanteria dello spazio" di Heinem (uhm... non so se si scriva così. NdSS), ci si vede un po' anche di "Aliens, scontro finale" di J. Cameron e tutto il genere di fantascienza (per non parlare di Doom alla ennesima potenza). I colori sono stati scelti molto bene: danno un effetto molto buono e fanno capire che lo "stile" è quello.
Unreal pecca anche per l'eccessiva varietà di colori troppo vivaci che non si combinano bene tra loro (e date retta a me che non faccio che fare carte tematiche a Urbanistica, dove la scelta dei colori giusti è fondamentale!). Troppi coloroni dunque. I nemici mi fanno rabbrividire all'inizio e poi dopo averli visti da vicino per un po' di volte non mi significano più niente. Non mi dite che quelle lucertole odiose che sparano roba verde suscitano in voi la stessa voglia di "uccidere" di uno qualunque dei mostri/soldato di Quake 2. Altra cosa, le armi: è vero gente, lo diciamo sempre tutti che ci siamo rotti delle solite cose in particolare della solita doppietta che ci strascichiamo dal primo Doom. Ma la gente furba la rifila in tutti i modi (vedi Quake 2 come al solito) o ce la mette senza troppi fronzoli (come nell'ultimo Sin). Diciamocelo, il fucile è l'arma che tutti noi usiamo quasi sempre. I programmatori di Unreal hanno faticato un sacco a trovare nuove armi ma nessuna è poi così coinvolgente se si esclude il fucile di precisione (che tra l'altro si era già visto nel seguito di Jedi Knight). Il multiplayer è fatto davvero molto bene. Però che cavolo! non si può scegliere la difficoltà! Quando sono da solo in "top of the hill" mi sembra di giocare in rete a Quake 2. Per carità, uno migliora i riflessi (questo è il punto su cui accetto di essere smentito) ma un po' di tranquillità senza infilarci tutte le meningi per non essere ammazzato dopo 10 secondi non la si può avere.
Ribadisco poi le eccessive richieste hardware (ho un misero P200 MMX con 3Dfx 2 e 64MB RAM) ma spesso si va a scatti uguale. Lo posso accettare da un simulatore di volo, da Wing Commander, da un gioco di guida ma non da uno sparatutto! E poi o schianto mezzo hard disk per il gioco, o sono costretto ad attendere 10 minuti di caricamento! Nemmeno Resident Evil con il massimo dell'installazione chiedeva tanto!
Allora tiro le fila del discorso. Non mi va di sussurrare che Unreal è brutto con il rischio di essere preso per eretico. Diciamo la verità. C'è a chi piace, è vero, ma si può benissimo criticarlo. Che ne dite? Vi ho convinto? Spero che mi pubblichiate, così la gente si sentirà finalmente libera dall'omertà che ha fatto inghiottire rospi agli amati degli sparatutto come me.

Stefano Petardo

Unreal è sicuramente un gioco sontuoso. Mi permetto di usare questa parola perché sontuosi sono anche i monumenti e, come i monumenti, anche Unreal è decisamente 'grosso', un punto fisso di fronte al quale non si può in alcun modo rimanere indifferenti: secondo me le tue critiche possono anche essere giuste, ma partono da presupposti a mio avviso molto discutibili. In particolare, mi sembra chiaro che t'aspettassi da Unreal una sorta di Quake II più bello, mentre invece Unreal è un gioco che vive, per così dire, di vita propria. È vero, è pur sempre uno sparatutto, ma secondo me la differenza di impostazione e di "filosofia di gioco" difficilmente riesce a creare un paragone tra i due titoloni che non sia fuorviante. E così è chiaro che i fan di Quake II possano non aver apprezzato particolarmente Unreal, mentre va giustamente detto che a tanti fan di Unreal, Quake II non è poi piaciuto gran che. A me però sembra, e correggetemi se sbaglio, che alla lunga il popolo videogiocatore abbia comunque preferito il titolo della ID Software, mi sembra di palparlo dalla lettura dei newsgroup e osservando i siti dedicati al multiplayer. Veniamo comunque al fulcro della tua missiva: le richieste hardware. Da quando il PC è diventato "la" piattaforma di gioco, siamo sempre stati abituati a vedere titoli capaci di oltrepassare, in fatto di richieste hardware, le configurazioni "medie" dei videogiocatori. È una storia che si ripete dai tempi in cui la Origin scandalizzò tutti richiedendo addirittura un 486 DX2/66 per Strike Commander (!), e che andrà avanti per sempre. Unreal richiede già un processore di sesta generazione, punto e basta. Morale della favola: lo giocate bene con un K6 o con un Pentium II, ovviamente dotati a loro volta di una qualsiasi schedona acceleratrice. Non devi quindi stupirti se il tuo Pentium MMX, per giunta dotato di una Voodoo 2 a cui non riuscirebbe mai a star dietro, non è in grado di far girare Unreal degnamente. Inoltre il motore grafico del gioco in questione è decisamente all'avanguardia, forse ci sarebbe da eccepire solo sull'uso che Unreal fa della memoria: non è possibile che un gioco debba swappare in quella maniera, e da che mondo è mondo le operazioni di swap rallentano necessariamente tutto il resto. Il giorno che i nostri PC saranno dotati di 256 megabyte di RAM standard, comunque, potremo tornare a giocarci allegramente, anche se all'epoca chissà quali altre meraviglie saranno mai uscite!

LA LETTERA MISTERIOSA/2

For years, rumors of its existence circulated around the Penthouse offices. It was whispered that Bob Guccione had a secret Strongbox where he kept images from past photo shoots that he had deemed too explicit for publication. Now, for the first time, the truth can be revealed in all its sizzling, sensuous splendor. Yes, there is a Strongbox. And, yes, the photos contained within its steel confines push the boundaries of erotica to never-before-imagined realms. Best of all, Bob Guccione has decided to open the Strongbox and share these never-before-seen pictures with the world. In fact he has personally selected a series of the once secret images to appear in the Private Collection over the coming months. The pix that originally appeared were hot, but what you'll see here is beyond belief. Now available to members of the Penthouse Private Collection...
If you're not a member yet... get your FREE TRIAL PASS now, and SEE IT ALL! For your free pass, http... ADULTS OVER 18 ONLY PLEASE!

Da quando il TGM MAIL ha messo a disposizione un proprio indirizzo anche nella grande Rete, arrivano i messaggi più disparati, segno evidente che qualche lettore particolarmente zuzzurellone si è divertito a iscriverci – magari a suo nome, speriamo – a chissà quali mailing list. Vabbè, ogni tanto può anche essere divertente leggere lo spam come quello che pubblichiamo, ma che non diventi un'abitudine....

IL MONOPOLIO DEL SUONO

Carissimi Bovas, eccomi al vostro cospetto: vi scrivo per sollevare un problemucolo che ultimamente mi sta veramente facendo girare le sacre sfere, che una volta tanto non riguarda la corsa all'hardware più potente in assoluto o la legge di mercato che ci vuole tutti poveri in favore di magnati dell'elettronica sempre più grassi, ma sull'insensatezza delle strade prese dalle diverse case produttrici. Vediamo di andare con ordine. La 3Dfx fa uscire più prodotti dalle simili caratteristiche ma dallo STESSO supporto? Bene, basterà scegliere quella per le nostre tasche... La Nvidia lancia una scheda 2D/3D eccezionale, supporta le OpenGL e un buon numero di giochi? Bene, anche se manca il supporto Glide, ma è un'alternativa che non chiude tutte le strade, ed è sempre una scelta che ci tiene attaccati alla "corrente" del mercato. Ma come porsi di fronte a un altro caso, quello delle schede audio? Per chi si diverte a livello dilettantistico con i Midi e i campionatori, e per chi gioca 24 ore su 24, la scelta non è limitatamente vincolante come nel caso delle schede video, ma lo è quasi totalmente. Intendo dire che, se tutte le schede audio di nuova generazione supportano il DirectSound3D, è anche vero che per il posizionamento 3D proprietario e per la sintesi wavetable le tecnologie sono diverse e, credo, incompatibili. La Creative lancia una SB Live dotata di Environmental Audio, la Diamond una MonsterSound MX300 dotata di Aureal Vortex e A3D, la Yamaha si lancia su Sensaura e sintetizzatore S-VA a modelli fisici. A leggere queste cose, sembra che chi decida per una rimanga inevitabilmente penalizzato, e allora come fare? Non è più producente una battaglia competitiva sul piano della piena compatibilità e delle prestazioni pure? Se due schede in commercio offrissero lo stesso supporto, io sceglierei quella più adatta alle mie tasche, con un semplice calo delle prestazioni (polifonia, velocità, espansibilità...). Così è solo rimbalzare tra diversi monopoli gelosi delle proprie tecnologie che mettono in difficoltà sia l'utente sia la società produttrice medesima, che così può perdere fette di mercato in funzione di uno standard non supportato o bloccare l'espansione della ricerca e del mercato imponendo uno standard (per fama e contratti...) che non è il migliore disponibile. Tutto qui. Grazie e a presto.

ManoloBug

Non sono d'accordo. Da un punto di vista puramente programmatorio, ormai si fa tutto con le librerie. Nessuno più fa riferimento direttamente all'hardware, e tutti bene o male cercano di scrivere il software facendo riferimento, ad esempio, proprio alle DirectX: saranno poi i moduli di queste ultime a reindirizzare le istruzioni acquisite verso l'hardware, tenendo conto da una parte di ciò che il computer ha a disposizione, e dall'altro ciò che il programmatore intende fargli fare. Di conseguenza, anche i driver per il "suono 3D" dovranno necessariamente sottostare a questo tipo di legge non scritta, altrimenti sarà compito delle rispettive case produttrici di hardware fare accordi specifici con le software house, in modo che la loro tecnologia, per quanto valida, non si sciolga come la neve al sole senza fare rumore (e parlando di schede audio, mi sembra un paragone quanto mai azzeccato). Inoltre c'è da fare un discorso di 'adattabilità' della tecnologia audio agli attuali supporti di diffusione: a tutti piacerebbe avere in casa due casse FBT da 250W autoamplificate (per intenderci, due casse che non sfigurerebbero in una sala prove dove suonano i gruppi rock "casalinghi" in attesa dei concerti), ma il loro costo non è esattamente alla portata di tutti. Scendendo di un bel po' di gradini, va detto che anche le 250.000 lire che si possono spendere per un bel sistema di casse surround non siano esattamente coriandoli, per cui uno gradirebbe usare un sistema del genere con qualsiasi scheda audio, e bisogna vedere se con tutte è possibile. Inutile aggiungere altro, la questione è sempre la stessa: si deve fare un acquisto in base alle proprie esigenze, ponendo l'occhio sui prezzi. La miglior tecnologia, da che mondo è mondo, è sempre quella più supportata e che, ovviamente, meglio si avvicina alle nostre esigenze al prezzo che possiamo permetterci di spendere.

TGM, DAVVERO UNO SPASSO!

Fichissimi Bovas, era tanto tempo che non prendevo la tastiera in mano per

scrivervi due righe. Il motivo di questa e-mail, lettera, missiva, messaggio o come cavolo la volete chiamare è semplice: leggendo gli ultimi due o tre numeri di TGM mi era passato un pensiero per la testa, ma continuavo a dire "Sì va bene, magari è solo qualcosa di temporaneo, sarà una coincidenza, insomma non può essere! Sarebbe troppo bello!!". Ebbene, dopo aver letto l'ultimo numero della rivista più spacchiosa (vocabolo usato qui in grande parte della Sicilia per dire bello, fico, grande) d'Italia posso affermare che, dopo quasi due anni di assoluta pallosità (non vi offendete), TGM STA TORNADO QUELLO DI UN TEMPO! Ora sicuramente qualcuno non sarà d'accordo con la mia opinione, ma ragazzi, i sintomi ci sono se ci fate un po' caso. Mi ricordo che quando erano da poco entrate tutte le "nuove" matricole, ovvero Stefano Silvestri, Fabio Simonetti, Davide Solbiati, lo Svanoni ecc. leggere la rivista era diventata una palla, una cosa da fare quasi con sforzo (non storcete il naso, ora viene la parte bella!), e ora questi redattori, che sembravano usciti da un convento di clausura, SI SONO SCATENATI ALLA GRANDE! Ma dico, le leggete le recensioni di FBS? SONO GRANDI, e poi il Silvestri, che sembrava il più morto di tutti, è diventato un mito (...'azz, adesso quasi quasi mi metto a piangere! NdSS), e questo sembra che stia accadendo anche a tutti gli altri redattori: il Nikazzi, Duspaghi e così via. Ciò che apprezzo maggiormente della rivista sono le parti in cui raccontate le vostre vicende redazionali o quando litigate all'interno degli articoli. Sia chiaro che queste restano solamente le mie opinioni, in ogni caso tengo a sottolineare il fatto che sono un vostro assiduo lettore da parecchio tempo, e quindi ho avuto modo di "toccare con mano" tutti gli stili riveduti e corretti degli ultimi anni... Ogni volta che leggo la vostra/nostra rivista, non so perché, ma mi "emoziono" e penso a come voi vi divertiate ogni giorno, stando tutti in un monolocale pieno di computer a provare i giochi del momento... (beh, i tempi del monostanzone totale - mitica via Cialdini - sono fortunatamente passati da parecchio tempo... Ora la nostra redazione è decisamente più dignitosa! NdD), non so cosa darei (sia io che un mio amico) per appartenere alla vostra cricca redazionale... A proposito: avete bisogno di nuovi redattori? Dite di sì, dai! Il sottoscritto e il mio amico Antonio (quello di prima) abbiamo le referenze giuste: conosciamo l'italiano (oltre all'inglese), sappiamo usare il computer (come il cesso di casa nostra) e, soprattutto, sappiamo scrivere delle buone recensioni (ne ho fatte già due per Zzap!: quella su Ultima Online e quella su Starcraft).
E adesso, cara gioventù, vi devo salutare...

Paolo "Kuno" Costanzo.

Beh, grazie per i complimenti... Non ho mai nascosto la mia partigianeria per un approccio più umoristico e meno serioso all'interno delle varie rubriche, e sono il primo ad essere soddisfatto del nuovo registro (che è poi molto simile a quello degli anni d'oro di Zzap! cartaceo). Nella speranza che tutti siano soddisfatti di questo cambiamento, non mi resta nient'altro da fare se non l'invitarvi a comunicare ai Bovas le vostre opinioni in proposito! Hmm, prima di concludere questa risposta mi sovviene un dubbio ancestrale: da dove hai tratto ispirazione per il tuo soprannome (Kuno)? Non è che hai letto "Canone Inverso"? E se dovessi aver letto anche "La Variante di Lunenburgh" (l'ultima parola sarà scritta sicuramente in modo scorretto, ma non dispongo al momento del libro in questione per andare a controllare...) che cosa ne pensi? Non che c'entri molto con tigiemme, ma vorrei sapere se qualcuno che ha letto entrambi i libri è rimasto deluso dall'estrema somiglianza degli stessi come lo sono stato io... Fine dubbio ancestrale.

UNO SCHERMO ALTAMENTE PROFESSIONALE!

Egregia redazione di TGM, dopo mesi e mesi di lettura accanita della Vs. rivista (è splendida, ma non ve lo dico per non farvi montare la testa!) finalmente mi sono deciso di mettere i puntini su iiiiiiiiiiiiiiii (come diceva una mia insegnante alle superiori) (direi a prima vista che deve aver avuto un rapporto conflittuale con gli articoli determinativi, senza contare quello con la lingua italiana... NdD). Noto che, sempre di più, missive su overclock e su quale sia il computer più pompato si sprecano, e se dovessimo badare alle configurazione che tutti millantano (più o meno) di possedere, non finiremmo mai più la gara al rialzo; ma a tutto c'è un limite (peraltro difficilmente raggiungibile da voi comuni mortali, anche se io ci sono riuscito...), ed è di questo che mi accingo a parlarvi... Avete presente quelle folle di ragazzini che incalzantemente e incurantemente urlano a gran voce "io ho un PII 233, io un PII 300, ... io un PIII (!!), e allora io ho un PXII, ... e io ti batto, ho un P50!! [...] E io allora un P100! Ti sei tradito, quello è un modello vetusto, ha ha ha ha ha!"? Per non parlare poi di schede 3D, acceleratori e deceleratori vari. Ebbene, una domanda: qual è il fine ultimo di tutte le nostre fatiche e spese? Ve lo dico io, il VEDERE e il SENTIRE meglio. E qui entro in gioco io (e mia moglie, un bel bocconcino tra l'altro...): poco tempo fa ci siamo comprati per la nostra gioia un videoproiettore DIGITALE, tipo quelli da mega PUB o pizzeria, con annesso impiantino DOLBY SOURROUND da 80 WATT (mica molti ma abbastanza), 6 altoparlanti e un subwoofer da 80 Lt. e lo abbiamo messo nel nostro soggiorno, con grande felicità anche dei vicini, degli amici e di tutti quelli che ci conoscono, che da allora sono sempre a casa nostra per partite di calcio varie e film in videocassetta 24 ore al giorno (finora direi che non hai poi fatto quel grosso affare... NdD). Risultato: giochiamo a tutti i videogiochi per PC su uno schermo da 120 pollici, che per chi non se ne intende, vuol dire m. 1,2 x m. 1,7. Eggià, avete capito bene: un super-maxi-schermo con sonoro da urlo; pensate che la testa di Lara Croft misura circa 40-50 cm. di diametro (non oso pensare che cosa misurino le altre cose... NdD), la pistolona di Quake 2 è grande come una originale e se giochiamo a F1 Racing Similation il cockpit misura 1 metro di larghezza!! (beeeeelloooo! NdPastore) Sparare con una qualsiasi arma in Unreal equivale a far tremare le pareti, scazzottarsi con Virtua Fighter 2 a far accorrere la polizia, che crede si tratti di una rissa da stadio, e lanciare un missilino in F22 a creare panico nazionale in tutta la provincia. E non stiamo esagerando, vorremmo invitarvi a casa nostra, ma penso che se lo facessimo arriverebbe un po' troppa gente (voi cosa ne dite?). Per concludere e per non abbassare troppo il vostro morale, penso che siamo la coppia di videogiocatori più professioooonaleeeeeee del mondo, e sfidiamo chiunque a renderci pan per focaccia!! Meditate gente meditate!
Un grosso saluto a tutti voi e buona continuazione di mega giocate a noi.

Roberto e Terry.

PS: invito speciale per il Pastore: se porti birra, pizza e patatine (e qualche biondona da fiera modello Lara... mia moglie non è molto contenta, cancelliamo!!) (Lara non è bionda... a quanto pare il tuo mega schermo da centoventidue pollici ha problemi nella riproduzione dei colori! NdD), forse potremmo ospitarti per una giocatina gratuita.

Cosa potrei rispondere a una missiva di questo tipo? OK, ci sono: carissimi Jerry e Roberto (il nome femminile prima perché fa molto gentiluomo!), in questo momento sto davvero contorcendomi dall'invidia: dispongo di un misero monitor 15 falangi e di due cassine della mutua da 25 Watt (almeno credo, forse anche meno)... Ho provato a misurare la circonferenza della testa di Lara e le stime hanno portato a un valore medio di due centimetri, mentre la pistola di Quake 2 è grossa come quello degli omini lego che tanto mi divertivano quando ero una bambinetto mentecatto (ma gli omini Lego disponevano di armi?). Davanti alla vostra professionalità pure il Pastore è rimasto allibito (dimostrazione per assurdo che voi due siete professionali), anche se temo che lo shock subito potrebbe portarlo, in un futuro prossimo, ad acquistarsi un cinema d'epoca per collegarci il proprio PC... E se questo dovesse accadere, lasciatevelo dire, non sareste poi tanto professionali (fine dimostrazione per assurdo!). Ossequiosi ossequi dal Simpatico Leprotto.

UTENTI MACINTOSH DI TUTTO IL MONDO UNITEVI!!

O assurdamente preparati Dott. Ing. Magnifici Rettori-Redattori di TGM, chi vi scrive, utilizzando (casualmente, e solo per problemi di compatibilità con i Vostri Illustrissimi PC) uno dei tanti prodotti di Bill Cancelli (che misteriosamente produce Finestre) (bella questa!, NdD), è un Vostro affezionatissimo e intramontabilissimo lettore (dal numero 43 al 112), cresciuto a latte e computer fin dal lontano 1984, quando, alla tenera età di 5 anni, le mie manine grassoccie, sudaticcie e pacioccose toccarono per la prima volta quella pietra filosofale che era (ed è tuttora, dato che il babbo la usa ancora) la mitica tastiera del nuovissimo (allora) e altrettanto mitico 8086 nell'ufficio del paparino. Ho imparato a leggere attraverso un monitor monocromatico (che sia per quello che uso occhiali con diottrie da LSD?), e a scrivere grazie a quei simpatici bottoni clicchettanti che ancora torturo. Ho vissuto crescendo con le versioni di DOS e di MacOS, approdando anche a Windows dalla versione 3.1 alla neonata 98, attraverso generazioni di processori Motorola, IBM, Texas Instruments e Intel. Non ho mai sfiorato un Amiga (cosa di cui ora mi pento amaramente), ma posso dire di aver visto un po' di tutto a proposito di Personal Computer. La diatriba Amiga-PC mi incuriosiva (anche se si conosceva già il vincitore), e mi affascinava leggere sulle Vostre pagine di scontri che credevo possibili solo nei ring o nelle aule del Parlamento. È bello scoprire come, in un mondo assolutamente razionale e manicheo come quello del calcolatore elettronico, fatto di zero e uno, di vero o falso, di bianco o nero, abbia irrazionalmente vinto quello che, a mio avviso, era il concorrente meno dotato e preparato. E che dire della morte (e grazie al cielo alla resurrezione) del Mac (e perché, è forse risorto con l'iMAC? NdSS)? Il Personal Computer per eccellenza: veloce, semplice da usare, stabile e funzionale, e tuttavia offuscato da uno standard assolutamente inferiore. I processori del Mac sono sempre stati superiori a quelli marcati Intel o IBM o chicchessia (forse che i tecnici Motorola lavorano, anziché coprirsi di ridicolo facendo i gonzi con quelle ridicole tutine?). Il Sistema Operativo (Maiuscolo) MacOS è semplice, immediato e stabile. In tutto e per tutto, quindi, superiore a qualsiasi banalità partorita dall'uomo più ricco del mondo e dalla sua Micro$oft (non so se ringraziare o maledire Sculley, che se l'è tenuto ben stretto, nell'85). E infine, il protocollo di comunicazione SCSI, usato dalla Apple, è su un altro pianeta rispetto al benamato IDE (con o senza Ultra Mega Turbo DMA) (tant'è che il nuovo iMAC adesso utilizza il protocollo EIDE, NdD), di serie su tutti i PC. Di negativo posso annoverare solo il prezzo, senza dubbio elevato, dovuto però quasi esclusivamente al mercato ristretto cui fa riferimento il prodotto di Steve Jobs, ma che verrebbe senz'altro ridotto drasticamente da un'utenza più massiccia. Allora, dico io, perché un povero privato non può mettersi a pubblicizzare il prodotto migliore? Utenti Macintosh di tutto il mondo, unitevi e mettete fine a questo spettro che si aggira sul mondo dell'informatica. E voi, riviste specializzate, perché non aiutate i più deboli contro il goliath-PC? Credo che qualche Mac in più nelle case o negli uffici farebbe solo del bene all'informatica. Non siete d'accordo con me?

Vittorio Gherardi.

PS: L'11 ottobre era il mio compleanno (20), mentre il 25 è il compleanno del primo Mac del papà (13). Fateci gli auguri! (auguri in ritardo! NdD)

Forse non sono la persona più indicata a parlare, visto che in redazione sono di certo l'individuo che meno si è impattato con l'ambiente di lavoro MacOS... In ogni caso, dalle prime impressioni che ho potuto trarre giochicchiandoci un po', devo ammettere che è davvero semplice da utilizzare: niente shell di comandi, solo punta e clicca (in ogni caso a me le shell piacciono)... Windows 9X, se devo essere sincero, non mi è mai piaciuto (e questo lo dovreste ormai aver capito), ma bisogna riconoscere che pure l'OS dello zio Bill si lascia utilizzare bene dall'utente medio (e anche da quello completamente inesperto; per quelli che sanno cosa vogliono è un altro paio di maniche...). Per quanto riguarda la stabilità, beh, nessuno dei due sistemi operativi è a mio avviso un buon candidato; prova un po' a utilizzare Linux (disponibile anche per piattaforme Power PC, Alpha e Sparc) e poi fammi sapere che cosa ne pensi! Per quanto riguarda l'architettura non sono invece d'accordo con te: Mac sarà anche bello quanto vuoi, è anche vero che oggigiorno si trovano perfino dei cloni più economici dell'originale, ma l'architettura utilizzata è abbastanza limitata e lenta negli aggiornamenti rispetto alla tecnologia standard dei PC (AGP, PCI, il controller che vuoi - quindi non solo EIDE come tu sostieni - eccetera), che è tuttavia lontana dall'incarnare la perfezione... Un grande vantaggio che hanno i PC rispetto a Mac è che il loro standard non è controllato da una sola società (anche se l'Intel lo vorrebbe) e i costruttori possono attuare le scelte che ritengono più opportune (basta pensare, tanto per fare un esempio, alla creazione del socket Super 7, da parte di AMD, come opposizione allo stranoto Slot One dei processori Pentium 2 di Intel); questa tecnologia è utilizzabile da tutti senza restrizioni di tipo particolare, e non mi dire che è un aspetto è di poco conto: da una parte fa in modo che una concorrenza sempre più agguerrita si impegni a sfornare prodotti sempre migliori, dall'altra che i prezzi siano più concorrenziali...
Colgo l'occasione per dire brevemente la mia: a casa ho il PC, in ufficio il Macintosh. Dopo un approccio inizialmente diffidente, devo dire che adesso apprezzo anche il computer della Apple. Però, su Macintosh non si trova un videogioco neanche a piangere, e finché sarà così il Mac resterà un computer di nicchia, lo si voglia accettare o meno. Ormai il vero elemento trainante nell'industria dei computer sono i videogame, perché nessuno si comprerebbe mai un Pentium 2

per usare Word; fintanto che questo non verrà recepito da Steve Jobs e amici, non si potrà mai ambire a un mercato di massa (e poi basta col mouse con un tasto solo, che ormai nel System 8, pur vergognandovi, avete il tasto CTRL per simulare il tasto destro del mouse...). SS

DIFFERENZE INTRINSECHE TRA UOMO E DONNA!

L'italiano delle donne:
Si = no; no = si; forse = no; mi dispiace = ti dispiacerà; abbiamo bisogno = voglio; decidi tu = la decisione giusta dovrebbe essere ovvia; fai come ti pare = la pagherai in seguito; dobbiamo parlare = ho bisogno di lamentarmi di qualcosa; certo, fallo pure se vuoi = non voglio che tu lo faccia; non sono arrabbiata = certo che sono arrabbiata, stronzo!; sei così mascolino = hai bisogno di raderti; certo che stasera sei proprio carino con me = possibile che pensi sempre al sesso?; spegni la luce = ho la cellulite (!!! NdD); questa cucina è così poco pratica = voglio una casa nuova; voglio delle nuove tendine = e tappeti, e mobili, e carta da parati; ho sentito un rumore = mi ero accorta che stavi per addormentarti; mi ami? = sto per chiederti qualcosa di costoso; quanto mi ami? = ho fatto qualcosa che non ti piacerà sentire; ho il sedere grosso? = dimmi che sono stupenda; devi imparare a comunicare = devi solo essere d'accordo con me; niente, davvero = è solo che sei un tale stronzo!

L'italiano degli uomini:
ho fame = ho fame; ho sonno = ho sonno; sono stanco = sono stanco; andiamo al cinema? = mi piacerebbe fare sesso con te; posso portarti fuori a cena? = mi piacerebbe fare sesso con te; posso chiamarti qualche volta? = mi piacerebbe fare sesso con te; posso avere l'onore di un ballo? = mi piacerebbe fare sesso con te; bel vestito! = bella gnocca!; sembri tesa, ti faccio un massaggio? = ti voglio accarezzare; cosa c'è che non va? = non vedo perché ne stai facendo una tragedia; cosa c'è che non va? = attraverso quale insignificante trauma psicologico auto-inventato stai combattendo?; cosa c'è che non va? = immagino che di fare sesso questa notte non se ne parla; sono annoiato = vuoi fare sesso con me?; ti amo = facciamo sesso, ora!; ti amo anch'io = va bene, l'ho detto, ma ora facciamo del sesso; sì, mi piace il tuo taglio di capelli = mi piaceva di più prima (non ci posso credere!!! E' vero! NdD); sì, mi piace il tuo taglio di capelli = cinquantamila lire e non è cambiato nulla!; parliamo = sto cercando di fare una buona impressione su di te in modo che tu creda che io sia una persona profonda e forse allora acconsentirai a fare sesso con me; mi sposerai? = voglio che diventi illegale per te andare a letto con altri uomini (mentre si fanno compere); mi piace di più quell'altro = prendi uno qualunque di questi cavolo di vestiti e andiamocene a casa! (propongo un'interpretazione differente: mi piace di più quell'altro = ti dico che mi piace l'altro così prendi questo. NdD)

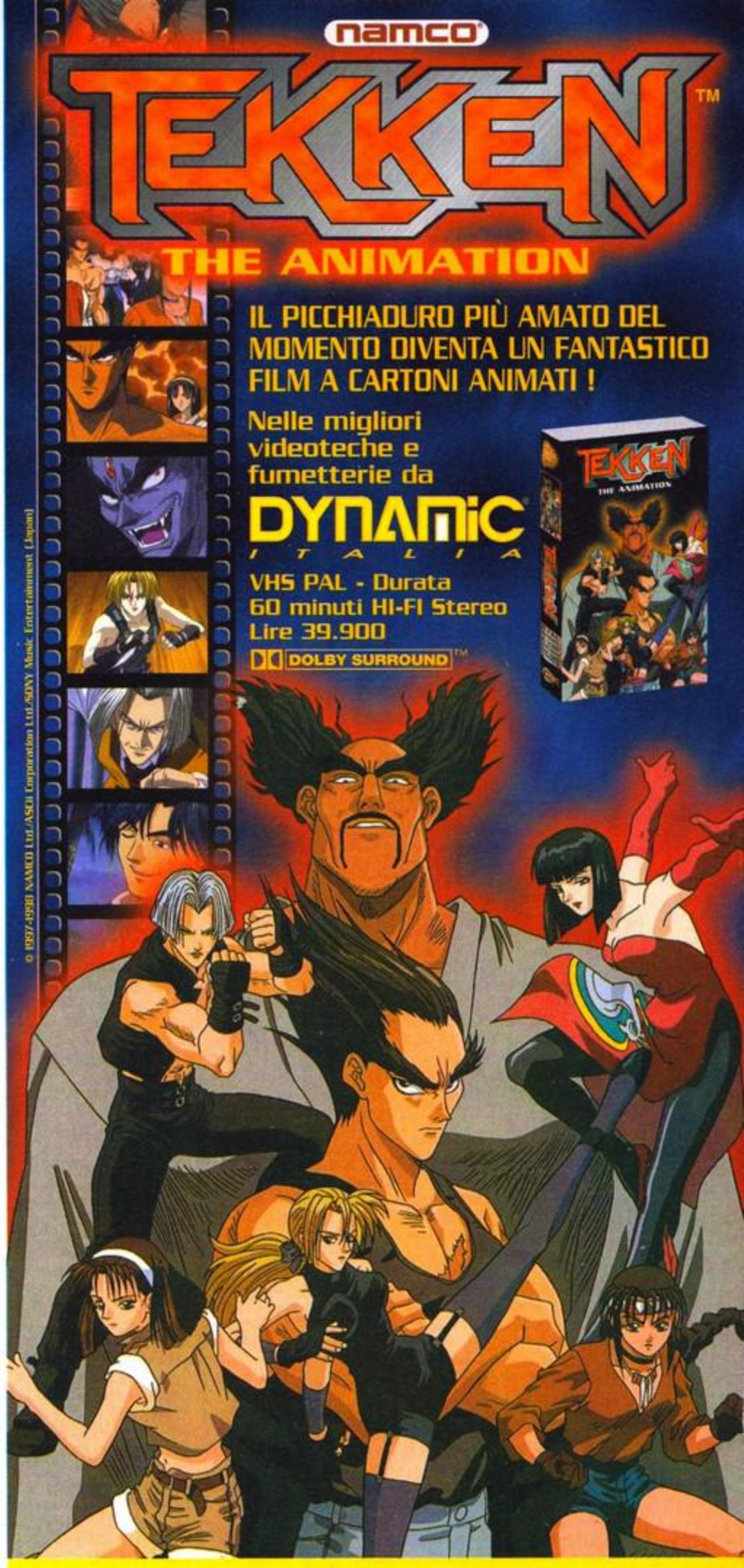
Direi a questo punto che ci voglia un commento da parte mia: si nota nella seconda parte uno spiccato femminismo... infatti noi giovani uomini sembriamo tutti Rolando (quello di Mai Dire Gol, NdD). Vorrei spezzare una Lancia K a nostro favore... Spesso capita che intendiamo esattamente quello che diciamo, e sempre in 2 casi particolari:
a) la ragazzula con cui parliamo si può definire simpatica.
b) la ragazzula con cui parliamo non si può definire nemmeno simpatica.
Nel secondo caso il dialogo con la Ragazzula è volutamente corto...

Saluti da Steve "Ice Cube" Lombardi

Quando il Paolone mi ha passato questa missiva dicendo: "a questa rispondi tu", devo confessare di essermi più o meno sbellicato dalle risate... Forse i "lettori in gonnella" (si legga le ragazze) riterranno quanto detto nella missiva del sagace Steve di cattivo gusto, ma vi posso assicurare che sia al Paolone che a me è più volte sovvenuto il dubbio che i dialoghi femminili si dovessero interpretare in modo simile. In ogni caso voglio spezzare una Lancia Thema (tanto per rifarmi alla battutona di cui sopra) a favore delle donzelle: loro saranno anche un po' cattivelle con noi maschietti, ma dobbiamo proprio riconoscere che il nostro pensiero ricorrente si riferisce alla parola più volte ripetuta nella seconda parte della missiva... Sarà per questo che continuo a collezionare due di picche?

ORRORE DI UNO SPECTRUMISTA

Cosa, cosa, cosa? Cos'è quest'aura di incompetenza sullo Spectrum, da parte di un dipendente della redazione del fu Zzap!? Brivido, terrore, raccapriccio! Io, collezionista di macchine Sinclair (possiedo TUTTI i suoi computer e altri divertenti oggettini), nonché allora utente, non potevo certo rimanere insensibile a un tale scempio di caratteristiche tecniche, a una tale campagna di disinformazione, a un così malefico sbandieramento di preferenze Commodoriane apparse sul numero novembrino di TGM.
Ma vediamo subito di ragguagliarci sui punti incriminati:
1) Lo Spectrum usava lo Z80A come CPU, e non andava a un misero megahertz, ma fischiava alla bellezza di 3,51 MHz! L'unico home che andava a 1MHz era il primissimo home della Acorn! (sbagliato! Anche il Commodore 64 viaggiava a un solo MHz. Per arrivare a ben due bisognò aspettare la modalità 'fast' del Commodore 128, che però escludeva l'uso della modalità a 40 colonne – il chipset VIC II non riusciva a star dietro all'8510 – e obbligava l'utente a usare un allora costosissimo monitor RGB, NdP)
2) 16 colori? 16 COLORI?! Ma dico scherziamo? Lo Spectrum ne aveva 8! Otto, perdio! Giallo, Blu, Verde, Magenta, Ciano, Rosso, Bianco e Nero! Che 16 e 16. Inoltre lo Z80A non poteva gestire gli sprite, aveva una pessima gestione dei colori, e si doveva pure sobbarcare il suono! Il risultato era un'inquietante lavoro ai caratteri grafici definiti dall'utente, con colori che si mescolavano e si sovrapponevano. Solo i programmatori con le pallozze potevano aggirare il brivido! Vedi il mitico Popeye; perfettamente colorato anche se i personaggi avevano la pelle color cinese itterico. L'orrida mescolanza aveva comunque i suoi vantaggi: chi si abituava a una simile violenza corneale, in seguito si sarebbe messo al sicuro da qualsiasi rischio d'attacco epilettico da parte degli impulsi e dai flashing dei più moderni e dirompenti videogiochi.
3) Ma come? Non sapevate che per ricevere il suono a 2 canali dal buzzerino, bastava usare uno stetoscopio? Possibile che nessuno ci fosse arrivato?
4) Diatriba Spectrum vs. Commodore 64? Inutile (dopo un paio di angoli della posta dedicati al fattaccio, ho cominciato a saltare la rubrica). Sir Clive mi avrebbe dato ragione in articolo che si intitolava "Dopo la caduta", pubblicato su Sinclair users del 1987: "(...) Lo Spectrum fu progettato come macchina economica per introdurre le persone all'uso del computer; un simile interesse per i giochi è stato un riflesso del tutto inaspettato (...)". In effetti costava poco più della metà del CBM 64, e se uno lo adoperava, per l'appunto, per imparare a mettere le mani sul computer era semplicemente ECCEZIONALE. Non è poi colpa di Sir Clive, se per giocarci lo



PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO
RITAGLIA O FOTOCOPIA IL COUPON E SPEDISCILO A
DYNAMIC ITALIA
Via Enrico Mattei, 88 - 40138 BOLOGNA - Servizio Arretrati: Tel. 051533504

Desidero ricevere gratuitamente e senza alcun impegno il catalogo Dynamic Italia e i successivi aggiornamenti al seguente indirizzo:
Nome
Cognome
Via
Città Prov.
C.A.P. Telefono
N.B. La richiesta del catalogo costituisce autorizzazione al trattamento dei dati personali per i fini consentiti dalla Legge 675/96 (Legge sulla Privacy) gm nov

trasformavamo in una costosissima opera d'arte che avrebbe provocato un attacco di panico al più acido degli scultori impressionisti moderni (e che comunque, avrebbe fatto sempre più schifo del Commodore 64, progettato sicuramente in maniera più specifica per il videoludismo). Ah! Giustizia è stata fatta!
Sono queste le cose nella vita che danno soddisfazione. Una soddisfazione enorme! Tipo succhiare i baffi al gatto. Come dite? Che soddisfazione c'è? ... Provare per credere! Io lo ho fatto con il mio Valium (il primo lì in redazione che indovina perché l'ho chiamato così, gli mando una, ma che dico una, DUE cartucce per i Microdrive!) che da allora mi evita come la peste, infilandosi in posti poco illuminati e guardandomi con due occhi tipo lampadine da 200 Watt. In ultimo: Sir Clive NON è sparito. Ha prodotto una bicicletta elettrica, la Zike, che nessuno si è filato a parte un collezionista che se le è comprate TUTTE (!). E tuttora vende (tienti forte Pastore! Questa gabola è un MUST per la tua "ROBBA DURA") il MOSQUITO Elettrico Zike 2 (100£, circa 280 sacchi) e l'incredibile X1, la radio più piccola del mondo (10£ alias 28 carte) che è diventata il gadget più richiesto tra i miei conoscenti! Sparate su Yahoo oppure Altavista un bel "Sinclair Research Ltd" e lo troverete! Senza contare che sta' lavorando alla prima macchina volante pilotata via satellite a conversione d'idrogeno (Focus di settembre, inserto Prisma). Lui dice che ce la farà a commercializzarla per il 2010; io dico che lo interneranno molto prima!
Ora vi saluto. Sono le quattro e mezza del mattino, c'è buio pesto e una nebbia della madonna; tempo ideale per fare un giretto con la mia C5, che sennò mi si ossidano batterie e circuiti (non vorrete mica che corra il rischio di farmi vedere da qualcuno su di un bagaglio del genere vero? Mi toccherebbe migrare in Alaska a vendere i semifreddi ai pinguini!).
Zalutus!

Andrea Fogli
Via Nino Bixio 7
44029 Porto Garibaldi (FE)

Ehm... er... dunque... ah sì, lo Spectrum! Scherzi a parte, caro Andrea, ci rendiamo perfettamente conto che il boxettino apparso sulla decisione – direi abbastanza anacronistica – dei Team 17 di sviluppare una versione per Spectrum di Worms 3, possa aver contenuto qualche imperdonabile svarione, ma per piacere, concedici le attenuanti: sono passati quindici anni da quando il C64 e lo Spectrum faticavano spanna a spanna per conquistare la fiducia dei videogiocatori, e l'incredibile varietà di sistemi presenti all'epoca (a partire dagli altri modelli Commodore, per arrivare a macchinette infernali come MSX, Atari 800, Acorn BBC, Texas Instruments TI-99/4a, ecc), dopo tanti anni, può generare un po' di confusione nella nostra umanissima RAM che, a differenza di quella dei computer, è più ampia ma presenta qualche problemuccio di refresh. Tu sei un maniaco dello Spectrum, e come tale conoscerai e ricorderai di esso vita morte e miracoli, io per esempio lo sono dei vecchi Commodore a 8 bit (a partire dal Vic 20 in avanti, per il PET ero troppo piccolo...), e di essi potrei ancora oggi snocciolarti tutte le caratteristiche tecniche senza timore di smentita. Può darsi che Claudio in quel momento fosse sicuro di qualcosa che in realtà era un po' diverso e... vabbè, siamo quasi nel 1999, perché tanto odio?

IL FIGLIUOL PRODIGO

Simpatica redazione, dopo una parentesi di alcuni anni in cui mi sono quasi completamente disinteressato al mondo videoludico, ho acquistato una copia della Vostra formidabile rivista (non leggevo più nulla a riguardo dai tempi della defunta concorrente "Guida ai videogiochi"), rimanendo estremamente sorpreso dalla qualità e professionalità presente nell'elaborazione del prodotto e, elemento non meno importante, dalla simpatia che sembra caratterizzare ogni articolo: il tono colloquiale, l'apertura nella Posta alla discussione nei confronti dei temi più disparati e solo lontanamente inerenti all'oggetto della rivista, nonché la presenza di rubriche dal tono piuttosto demenziale. Non essendo vittima del fanatismo che attanaglia e attanagliava molti adolescenti (me compreso) per tutto ciò che concerne nuove uscite, nuovo hardware per prestazioni sempre più notevoli ecc., posso asserire che le pagine che prediligo della rivista sono proprio le ultime, laddove si è creata un'opportunità per cui, seppur in maniera indiretta e con gli inevitabili limiti di spazio, i lettori possono comunicare liberamente gli argomenti che stanno loro più a cuore e confrontarsi con l'opinione altrui (la vostra innanzitutto). Nonostante abbia numerose informazioni da chiederVi a causa della, per così dire, prolungata assenza dal contesto culturale (perché in fin dei conti di cultura si tratta) in cui operate, focalizzando gli interessi di migliaia di giovani, il tempo mi costringe a rimandare ogni questione eccedente il solo oggetto di questa missiva (ma mi rifarò sicuramente vivo): perché nel pannello di controllo di Win 98, alla voce periferiche di gioco non è possibile configurare un gamepad con più di 4 tasti? Per la precisione, ho acquistato una copia di "Mortal Kombat 4", il quarto videogioco comprato dalla rinascita del mio interesse, (il primo, causa stessa della mia rinnovata passione, è stato il reclamizzatissimo "Tomb Raider". Poi ho preso il suggestivo "Blade Runner" e l'alquanto violento ma graficamente maestoso "Quake 2"). Ebbene, installato il gioco e acquistato appositamente un gamepad 6 tasti di una marca abbastanza nota (la TRUST), ho cercato l'apposito driver nel sistema operativo senza ottenere successo. Ho seguito allora i suggerimenti della casa di costruzione nel suo web, e ho registrato il pad come joypad a tre assi con timone e pedale. Eseguita la taratura e caricato il gioco, mi sono accorto di aver fatto un altro buco nell'acqua: Win 98 non contempla la possibilità di una periferica di gioco con più di 6 tasti? Niente affatto: il Microsoft SideWinder (che caso!) è già presente nell'elenco e supporta fino a 16 tasti! Così almeno mi ha comunicato un mio amico, che si gode il gore di Mortal Kombat 4 con la bellezza di 7 tasti. Dunque, anche cercando in rete pare che non siano disponibili driver a riguardo: come diavolo fa l'acquirente di un qualsiasi gamepad 6 tasti che non sia il prodotto Microsoft? E allora che li fanno a fare? Io i soldi li ho, ma penso capiate che si tratta di una questione di principio. Se una cosa non esiste per (sono d'accordo con la Vostra recensione) il futile Win 98, ergo la casa produttrice non ha versato il suo obolo alla Microsoft (mi riferisco in tale contesto ai sempre più frequenti interventi della Authority antitrust nei confronti di Bill Gates per le più svariate infrazioni), puoi andare all'inferno? Probabilmente sono un po' eccessivo, ma in questo istante credo di avere un eccesso di sangue alla testa. Grazie per l'attenzione, attendo i Vostri consigli (e perdonate eventualmente la mia ignoranza).

Alinzagh@tin.it

La risposta al tuo quesito è semplicissima: nel CD ROM di Windows 98 (e anche in quello di Windows 95 OSR 2) è presente una directory /DRIVERS/INGAME nella quale sono contenuti anche i driver per GamePad Interact. Apri quindi la cartella /INTGMPD6 e installa il software ivi contenuto, configurando il tuo joypad come Interact PC6 Gamepad. Il problema dovrebbe essere risolto: questo driver infatti funziona con tutti i joypad a 2 assi e sei pulsanti con cui ho avuto modo di testarlo (dal Gravis "non mi ricordo che modello" al mio attuale Genius Power Station, che proprio joypad non è, ma funge con gli stessi principi). Il SideWinder, comunque, è un joypad a 10 pulsanti (e non sedici!), di cui uno d'attivazione e uno di modalità, inoltre comunica col computer secondo un protocollo proprietario di Microsoft. Logico quindi aspettarsi che la ditta di Redmond abbia previsto il supporto per una sua periferica, sarebbe stato molto più grave il contrario. Infine, per quanto riguarda la storia del monopolio, ti rimando alla lettera che segue.

ANCORA?

Egregi ruminanti, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore di 23 anni che vi segue dai tempi di Zzap! e che videogioca dai tempi del VIC-20. Questa mia missiva forse non dovevo indirizzarla a voi, ma a me stesso, alla mia coscienza, solo che ho pensato non fosse giusto privarvi di questo fardello interiore. Allora, sono uno dei pochi che ancora possiede un vetusto Amiga 1200, uno di quelli che per anni ha vissuto in prima persona le polemiche e le diatribe tra st-isti vs amighisti prima e pc-isti vs amighisti poi. Sono anni che cerco di convincere chi mi sta attorno che l'Amiga è più bella (sarò diventato un feticista dei generi in concordanza con nomi informatici, ma io Amiga lo ho sempre trattato come nome maschile, per intenderci un Amiga senza apostrofo! NdD) del PC, che ha un sistema operativo che già più di 10 anni fa era meglio di Win 95... Orgoglioso della mia scelta, portavo avanti le mie idee ma dentro sbavavo per i programmi e i bei giochi che ogni mese voi recensite per il picchio, e non ho mai preso la decisione di abbandonare l'Amy solo per ostinazione, orgoglio personale. Ho deciso così di risolvere il problema comprando la Play, ma dopo poco ho capito che i giochi che piacciono a me si trovano solo su computer: le avventure grafiche, gli strategici, senza contare poi i vari programmi che ahimè oggi sono una spanna buona al di sopra dei pochi che escono per il mio computer. Ma oltre a tutti questi fattori, la cosa che mi ha spinto a passare dall'altra parte della barricata è stato il ricordo di quando ho cambiato il mitico 64, col quale ho passato bellissimi momenti (non fraintendete, mi piacciono molto di più le donne!), per un Amiga 500: non ci ho pensato sopra neanche un attimo. Tra i due il più bello era il secondo, stop. Perché allora esitare così tanto per passare al PC? Avevo perso di vista la vera cosa importante che c'è dietro ogni tastiera: me stesso. Non vedo perché debba continuare a fare mille rinunce in nome di un computer che altro non è che un pezzo di silicio. Le cose per cui lottare nella vita sono ben altre, non ha senso continuare una stupida crociata che non porta a niente. Chi ancora si diverte con Amiga deve essere contento, ma deve anche rispettare chi si diverte con un PC. E la stessa cosa dovrebbero farla adesso chi tifa per Intel o per AMD, chi per Microsoft o chi per Netscape, ecc... Insomma, se guadagna di più zio Bill o qualcun altro a me in tasca non ne viene assolutamente niente, è molto più sensato scegliere in base alle mie esigenze e non in base a stupide prese di posizione che non portano a niente se non a dire il mio è più bello del tuo. Se in futuro non ci saranno più i PC ma nuovi super Amiga, o fanta Mac, ne prenderò uno, ma non perché tifo per un sistema piuttosto che per un altro, solo perché penso più a me stesso. Scusate l'egoismo!

Fabrizio Floris

PS: Continuate così che siete i migliori da sempre!
PPS: Un saluto a Max, che spero di incontrare su un tavolo verde (ebbene sì, anche io sono un giocatore incallito!!)

Caro Fabrizio, a quanto vedo ciò che maggiormente spaventa gli ultimi "residuati amighisti" (è una definizione ironica, non prendetevela...) è il timore di una progressiva spersonalizzazione nella finestropoli del PC, ma questo, a mio avviso, è il risultato di un'inadeguata informazione in merito alle effettive potenzialità della "macchina PC", che viene comunemente accostata all'upgrade continuativo e, perché no, all'affamato (in senso di risorse hardware) sistema operativo Windows, che non sembra mai accontentarsi di nulla. In realtà, si poteva considerare Amiga una macchina concettualmente superiore solo fino a qualche anno fa; in parecchie cose è soltanto arrivata prima di altri e, se questi ultimi hanno fatto fatica a raggiungerla, era solo per motivi di compatibilità col passato. Oggi l'architettura interna di un PC è molto più evoluta di quella dei primi AT, e per farla funzionare non è nemmeno necessario "omologarsi" alle idee di Bill Gates e soci. Per esempio, chi ti scrive di solito usa il proprio computer sotto Linux che, con le debite proporzioni, è proprio quanto di più vicino esista ad Amiga su di un normale PC: vero multitasking, perfetta stabilità del sistema, controllo totale da parte dell'utente sul medesimo, login personalizzate, supporto nativo delle reti, kernel piccolo e leggero (che addirittura viene compilato sulla stessa macchina ospite!), software pressoché gratuito, compilatori e interpreti già inclusi nelle distribuzioni, insomma, tutto l'occorrente per far funzionare il proprio PC. Inoltre, con qualche accorgimento, è anche possibile utilizzare la GUI di Amiga sotto X-Window, personalizzandosi tutto secondo le proprie esigenze. A chi fosse interessato al discorso, ricordo che anche noi della Xenia abbiamo regalato la distribuzione Slackware di tale sistema operativo su PC Action di novembre. L'unico limite è che per giocare saresti comunque costretto a tornare a Windows: vabbè, è uno sforzo che, con due partizioni sul disco fisso, ogni tanto si può anche fare... Infine, per Amiga esiste anche il porting ufficiale dello stesso sistema operativo (Linux68K): gli unici problemi credo che siano la difficoltà del suo reperimento e, immagino, le difficoltà a installarlo su un A1200 "liscio". Una distribuzione, infatti, solitamente si aggira intorno ai 300MB di software.

SALUUUTO!

Anche questo mese l'appuntamento con la posta di TGM si è concluso: ci rileggiamo, puntuali come sempre, l'anno prossimo. Anzi, già che ci siamo vi facciamo un bel regalo, i nostri auguri di Buon Natale (una volta tanto anche Dave potrà farli senza essere fuori tempo, visto che lui di solito augura Buona Pasqua in questo periodo...) e di un ottimo 1999.

Noi Bovas

3D incisivo, esagerato, affilato, fulminante? Mystique G200.

Mystique G200
Accelerazione mozzafiato per il divertimento 2D/3D*

Modulo di memoria 8MB SDRAM*

Rainbow Runner G-Series
Espansione per montaggio video e sintonizzazione TV*

Con Matrox Mystique G200 hai tutto, di più:

- ☐ Forsaken™ ad oltre 100 immagini al secondo
- ☐ Jedi Knight™ fino a 1280 x 1024
- ☐ i più vividi colori per Quake II™
- ☐ iper-realtà con il filtro trilineare
- ☐ super-potenza con 16 MB di memoria
- ☐ la più brillante accelerazione 2D del mondo
- ☐ fantastiche prestazioni AGP 2X
- ☐ l'innovativo 128-bit DualBus
- ☐ video DVD e PC su TV
- ☐ ...e senza bisogno di un costoso add-on 3D!

Matrox Mystique G200, la scheda video-grafica per chi vuole emozioni estreme. Tutte: 3D, 2D e video. Matrox Mystique G200 per chi sa che il gioco è una sfida continua. Scegli di vincere. Scegli Matrox.

➤ www.matrox.com/mga/italia

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it
*Nel Web italiano prezzi suggeriti di vendita IVA inclusa.
Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari.

Prepara le armi, affila il cervello

...l'azione è imminente!

DELPI

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Processore: 166 MHz Pentium o meglio (200 MHz consigliato), Sistema operativo: Windows 95 o più recente, 16 MB RAM, Lettore CD-ROM 4X o più veloce, Display a 640x480x16 o migliore, Accelerazione 3-D: Direct 3D hardware consigliato, Audio: DirectSound playback preferito, Gioco in rete: configurazione appropriata TCP/IP con connessione a 14.4 kbps o più veloce.

RAINBOW SIX

Dopo grandi successi come "Caccia a Ottobre Rosso" e "Giochi di Potere" il mitico Tom Clancy è tornato con un altro capolavoro. Si chiama Rainbow Six ed è una perfetta combinazione di azione e strategia, un'avventura in cui situazioni iper-realistiche di duro combattimento si alternano a momenti in cui ponderare ogni mossa è una necessità.
La tua missione? Comandare una forza multinazionale che ha l'ingrato compito di combattere il terrorismo... E vincere, naturalmente! Allora non perdere altro tempo prezioso: addestra i tuoi uomini, studia un piano di attacco dettagliato e poi passa alla fase operativa con eroici assalti condotti in una incredibile prospettiva grafica a tre dimensioni.

Voto TGM: 92%
Voto Z: 8

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it